



BADAN STANDAR, KURIKULUM
DAN ASESMEN PENDIDIKAN
KEMENDIKDASMEN

PANDUAN

Mata Pelajaran Prakarya Kerajinan & Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan

Fase D – F



SMP/MTs/Program Paket B dan SMA/MA/Program Paket C



BADAN STANDAR, KURIKULUM
DAN ASESMEN PENDIDIKAN
KEMENDIKDASMEN

PANDUAN

Mata Pelajaran Prakarya Kerajinan & Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan

Fase D – F

Panduan Mata Pelajaran Prakarya Kerajinan & Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan

Pengarah

Prof. Dr. Toni Toharudin, S.Si., M.Sc., Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan

Penanggung Jawab

Dr. Laksmi Dewi, M.Pd., Kepala Pusat Kurikulum dan Pembelajaran

Penyusun

Dra. Endang Sulastri, SMP Negeri 1 Wlingi Blitar

Gusti Made Anggraini, S.E., SMA Negeri 25 Batam

Karen Hardini, S. Pd., M.A., M.Pd., Praktisi Pendidikan, Yogyakarta

Sri Suratinah Hadiyati, S.T., Bhumi Wanaprasta Bandung

Penelaah

Dr. Laksmi Dewi, M.Pd., Pusat Kurikulum dan Pembelajaran

Dr. Yogi Anggraena, M.Si., Pusat Kurikulum dan Pembelajaran

Nur Rofika Ayu Shinta Amalia, S.Si., Pusat Kurikulum dan Pembelajaran

M. Heru Iman Wibowo, S.Si., Pusat Kurikulum dan Pembelajaran

Dwi Setiyowati, S.Si., Pusat Kurikulum dan Pembelajaran

Eskawati Musyarofah Bunyamin, S.Si., M.Pd., Pusat Kurikulum dan Pembelajaran

Dessy Rachma Waryanti, S. Sn., M.Sn, Institut Seni Indonesia Surakarta

Kontributor

Riestha Sugianti, S.T., M.Pd., SMP Negeri 40 Kota Bandung

Rina Mediawati, S.P., SMA Negeri 2 Pandeglang

Ilustrasi

Ahmad Saad Ibrahim

Ratra Adya Airawan

Tata Letak

Joko Setiyono

Haris Dhaifullah Mz

Penerbit

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia

2025

Kata Pengantar

Puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan YME atas terbitnya Panduan Mata Pelajaran Prakarya Kerajinan serta Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan ini. Berdasarkan proses umpan balik dan penyesuaian dengan regulasi terbaru, terdapat kebutuhan adanya dokumen yang memandu pendidik dalam menerjemahkan Capaian Pembelajaran ke dalam pembelajaran di kelas dengan pendekatan pembelajaran mendalam. Panduan mata pelajaran Prakarya Kerajinan serta Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan disusun untuk membantu pendidik dan satuan pendidikan memahami dan menganalisis kemampuan yang esensial dibangun pada murid yang termuat dalam Capaian Pembelajaran Prakarya Kerajinan serta Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan.

Kurikulum merupakan salah satu alat bantu utama untuk mewujudkan pendidikan bermutu untuk semua. Panduan mata pelajaran Prakarya Kerajinan serta Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan merupakan acuan dalam pembelajaran intrakurikuler yang dapat digunakan oleh pendidik untuk mempelajari dan mendiskusikan lebih dalam isi dari Capaian Pembelajaran Prakarya Kerajinan serta Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan, untuk kemudian dapat merancang pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan tahap perkembangan dan berpusat pada murid dengan mengakomodasi pembelajaran yang memberi kesempatan kepada murid dalam mengemukakan gagasan, mampu memilih, menemukan hal yang diminati, mengembangkan kemampuan, dan mampu memecahkan masalah. Sebagaimana tertera dalam Standar Proses, pembelajaran adalah kegiatan belajar yang diselenggarakan dalam suasana belajar; interaktif; inspiratif; menyenangkan; menantang; memotivasi murid untuk berpartisipasi aktif; dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis murid. Panduan ini berupaya membantu pendidik memfasilitasi penyelenggaraan pembelajaran yang dapat mewujudkan hal tersebut. Hal ini tentunya didukung dengan menciptakan iklim satuan pendidikan dan kepemimpinan kepala satuan pendidikan yang mendukung murid berdaya dan menjadi pelajar sepanjang hayat.

Panduan Mata Pelajaran Prakarya Kerajinan serta Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan merupakan dokumen yang berisi penjelasan dari kemampuan apa saja yang penting dibangun dan dikembangkan berdasarkan Capaian Pembelajaran Prakarya Kerajinan serta Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan contoh cara murid menunjukkan ketercapaian kemampuan tersebut, dan contoh hal-hal yang dapat dilakukan pendidik untuk dapat mendukung ketercapaian kemampuan murid. Selain itu, panduan ini juga memberikan contoh alur tujuan pembelajaran

berdasarkan Capaian Pembelajaran dan contoh perencanaan pembelajaran yang dapat dikembangkan dari alur tujuan pembelajaran tersebut. Panduan ini melengkapi Panduan Pembelajaran dan Asesmen serta panduan dan buku guru lainnya yang telah diterbitkan terkait kurikulum, pembelajaran, dan asesmen.

Akhir kata, saya mengucapkan selamat dan terima kasih kepada seluruh tim penyusun, penelaah, dan kontributor, beserta tim Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, yang telah bekerja dengan sepenuh hati untuk menghasilkan sebuah panduan yang menginspirasi.

Kepala Badan Standar, Kurikulum,
dan Asesmen Pendidikan



Prof. Dr. Toni Toharudin, S.Si., M.Sc.

Daftar Isi

Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iv
A Pendahuluan	2
1. Latar Belakang	2
2. Tujuan	2
3. Sasaran	3
4. Struktur Panduan	3
B Capaian Pembelajaran	5
1. Deskripsi Capaian Pembelajaran	5
2. Komponen Capaian Pembelajaran	6
a. Rasional	6
b. Tujuan	8
c. Karakteristik	9
d. Capaian Pembelajaran	14
C Pemetaan Materi Esensial	18
D Perencanaan Pembelajaran Mendalam	28
1. Kerangka Kerja Pembelajaran Mendalam	28
2. Penyusunan Alur Tujuan Pembelajaran	39
3. Penerapan Perencanaan Pembelajaran Mendalam	48
4. Contoh Perencanaan Pembelajaran Mendalam	49
E Glosarium	73

Pendahuluan



Pendahuluan

1. Latar Belakang

Mata pelajaran Prakarya Kerajinan (Fase D dan E) serta Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan (Fase F) bertujuan memberikan keterampilan berinovasi dan berwirausaha kepada murid melalui proses produksi. Tujuan ini dapat dicapai melalui berbagai materi dan kompetensi yang telah dibuat dalam Capaian Pembelajaran dan diterjemahkan melalui kegiatan pembelajaran di kelas. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa banyak pendidik masih menghadapi kesulitan dalam menjabarkan capaian pembelajaran menjadi tujuan pembelajaran yang konkret, menyusun alur tujuan pembelajaran yang sistematis, dan menyusun perencanaan pembelajaran.

Dengan adanya buku panduan ini, diharapkan dapat lebih mudah dalam mengimplementasikan CP melalui pendekatan pembelajaran mendalam. Selain itu, panduan diharapkan dapat membantu pendidik dalam mengidentifikasi materi esensial yang harus disampaikan kepada murid. Penerapan pembelajaran mendalam menekankan pada kemampuan murid dalam memahami materi esensial yang disampaikan, mengaplikasikan pengetahuannya untuk membuat produk, dan merefleksi proses yang telah dilalui untuk meningkatkan penalaran kritis, kreativitas, dan inovasi. Kegiatan pembelajaran yang berbasis aktivitas dan/atau proyek penting dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang bermakna, berkesadaran, dan menggembirakan.

2. Tujuan

Panduan ini disusun dalam rangka memandu para pendidik untuk memahami dan menerapkan mata pelajaran Prakarya Kerajinan untuk fase D, E & Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan Fase F berdasarkan CP. Dengan pendekatan prinsip pembelajaran mendalam, yaitu berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan, diharapkan dapat menjawab kebutuhan murid sesuai dengan karakteristik satuan pendidikan.

Panduan ini disusun untuk memandu para pendidik dalam rangka memahami substansi kurikulum dan karakteristik mata pelajaran Prakarya Kerajinan untuk Fase D dan Fase E serta Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan untuk Fase F sehingga mampu mengimplementasikan pemahamannya dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran mata pelajaran terkait. Panduan ini juga memberikan penjelasan kepada pendidik agar mampu memahami kompetensi

yang harus dicapai murid, baik yang sifatnya *instructional effect* (dampak langsung) dari materi yang dipelajari, maupun *nurturant effect* (dampak tidak langsung) melalui strategi dan metodologi pembelajarannya.

3. Sasaran

Sasaran panduan ini adalah pendidik mata pelajaran Prakarya Kerajinan serta Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan pada jenjang SMP/MTs/Paket B, dan SMA/MA/Paket C.

4. Struktur Panduan

Dokumen panduan pembelajaran ini menyajikan model/contoh pengembangan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran serta penjelasannya mulai dari a) memahami capaian pembelajaran, b) menguraikan pemetaan materi esensial dari capaian pembelajaran, dan c) merumuskan tujuan pembelajaran, merangkai alur tujuan pembelajaran, dan membuat perencanaan pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran mendalam.

Capaian Pembelajaran



Capaian Pembelajaran

1. Deskripsi Capaian Pembelajaran

Capaian Pembelajaran (CP) merupakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai murid di akhir setiap fase. Capaian Mata pelajaran Prakarya Kerajinan serta Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan ditargetkan mulai dari Fase D sampai dengan Fase F. CP dirancang dan ditetapkan dengan berpijak pada Standar Nasional Pendidikan, terutama Standar Isi. Oleh karena itu, pendidik yang merancang pembelajaran dan asesmen mata pelajaran Prakarya Kerajinan serta Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan tidak perlu lagi merujuk pada dokumen Standar Isi, tetapi cukup mengacu pada CP. Dalam pendidikan dasar dan menengah, CP disusun untuk tiap mata pelajaran. Bagi murid berkebutuhan khusus dengan hambatan intelektual dapat menggunakan CP pendidikan khusus. Di sisi lain, murid berkebutuhan khusus tanpa hambatan intelektual dapat menggunakan CP untuk SD/MI/Program Paket A, SMP/MTS/Program Paket B, dan SMA/MA/Program Paket C ini dengan menerapkan prinsip akomodasi kurikulum.

Pemerintah menetapkan CP sebagai kompetensi yang ditargetkan. Meskipun demikian, sebagai kebijakan tentang target pembelajaran yang perlu dicapai tiap murid, CP masih umum untuk memandu kegiatan pembelajaran sehari-hari. Oleh karena itu, pengembang kurikulum atau pendidik perlu menyusun dokumen yang lebih operasional yang dapat memandu proses pembelajaran intrakurikuler berupa alur tujuan pembelajaran dan dokumen perencanaan pembelajaran.



Gambar 1. Proses Penyusunan Perencanaan Pembelajaran

Menganalisis CP adalah langkah pertama dalam perencanaan pembelajaran. Untuk dapat merancang pembelajaran Mata Pelajaran Prakarya Kerajinan serta Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan dengan baik, CP Mata Pelajaran Prakarya Kerajinan serta Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan perlu dipahami secara utuh, termasuk rasional mata pelajaran, tujuan, serta karakteristik dari Mata Pelajaran Prakarya Kerajinan serta Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan. Dokumen ini dirancang untuk membantu guru pengampu mata pelajaran Prakarya Kerajinan serta Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan memahami CP mata pelajaran ini. Oleh karena itu, dokumen ini dilengkapi dengan beberapa penjelasan dan panduan agar pendidik berpikir reflektif setelah membaca tiap bagian dari CP mata pelajaran Mata Pelajaran Prakarya Kerajinan serta Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan.

Pengembangan CP Prakarya Kerajinan serta Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan menggunakan Taksonomi Bloom (Anderson & Krathwohl, 2001) karena taksonomi tersebut dapat membantu dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, analitis serta reflektif sehingga murid dapat membuat produk yang kreatif dan ekonomis dengan memperhatikan aspek ergonomis.



Untuk dapat memahami CP, pendidik perlu membaca dokumen CP secara utuh mulai dari rasional, tujuan, karakteristik mata pelajaran, hingga capaian per fase. Pendidik di SMA (Fase E dan Fase F) perlu mengetahui CP pada fase sebelumnya (Fase D di SMP) agar mengetahui perkembangan yang telah dan akan dialami oleh murid.

2. Komponen Capaian Pembelajaran

a. Rasional

Mata Pelajaran Prakarya Kerajinan

Manusia dalam hidup bermasyarakat telah mengembangkan olah pikir dan olah rasa untuk membantu menjalani kehidupan, memecahkan masalah, maupun menghasilkan produk yang dapat membantu meningkatkan kualitas hidup. Karya manusia sebagai produk budaya, terlihat dalam tiga ranah: fisik (material), sistem (langkah-langkah, metode, dan strategi memproduksi), dan ide (gagasan dan latar belakang memproduksi). Menyikapi perkembangan dan perubahan teknologi, ekonomi digital, budaya, dan gaya hidup yang terjadi dengan cepat di dunia saat ini, maka dunia pendidikan di Indonesia mengantisipasi melalui pembelajaran mendalam dengan memperkuat keterampilan dan prinsip belajar yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan murid.

Mata pelajaran Prakarya Kerajinan turut serta melatih murid menggunakan kepekaan terhadap lingkungan, ide, dan kreativitas, serta keterampilan untuk bertahan hidup secara mandiri dan ekonomis. Melalui delapan dimensi profil lulusan yaitu Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME, Kewargaan, Penalaran Kritis, Kreatifitas, Kolaborasi, Kemandirian, Kesehatan, dan Komunikasi, pembelajaran prakarya kerajinan dapat menjadi dasar untuk mencapai kompetensi dan karakter yang harus dimiliki oleh setiap murid setelah menyelesaikan proses pembelajaran dan pendidikan.

Mengacu pada konsep hasta karya Ki Hajar Dewantara yaitu mengembangkan cipta, rasa, dan karsa dicapai melalui pendekatan sistem pembelajaran yang mendalam secara berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Pembelajaran dilaksanakan menyesuaikan dengan minat dan perkembangan kemampuan murid dan pendampingan dari pendidik melalui pengalaman belajar berupa memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Pembelajaran juga membuka kesempatan bagi murid dan sekolah untuk bekerja sama dengan para perajin yang ada di lingkungan sekitar.

Menyikapi perkembangan dan teknologi, ekonomi digital, budaya, dan gaya hidup yang terjadi saat, maka dunia pendidikan di Indonesia perlu mengantisipasi melalui penguatan keterampilan dan jiwa kewirausahaan murid melalui mata pelajaran prakarya. Mata pelajaran Prakarya terdiri dari empat aspek berdasarkan jenis keterampilan, yaitu kerajinan, rekayasa, Kerajinan, dan pengolahan. Prakarya Kerajinan ditujukan untuk mengembangkan keterampilan murid melalui kepekaan terhadap lingkungan, ide, dan kreativitas untuk bertahan hidup mandiri dan ekonomis.

Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan

Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan merupakan kelanjutan mata pelajaran Prakarya Kerajinan di fase sebelumnya. Mata pelajaran ini memperdalam kemampuan kewirausahaan, yaitu mampu merespon kebutuhan masyarakat sehingga produk yang dihasilkan mempunyai nilai ekonomis.

Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan melatih kemampuan kepemimpinan (*leadership*), berinisiatif tinggi dan merespons kebutuhan sekitar, kerjasama (*team work*), serta berani mengambil resiko (*risk-taking*). Kompetensi tersebut diperlukan agar murid dapat menyikapi perkembangan dan perubahan teknologi, ekonomi digital, budaya, dan gaya hidup yang terjadi dengan cepat saat ini.

Mata pelajaran ini menyediakan wahana bagi murid menggunakan kepekaan terhadap lingkungan, ide, dan kreativitas, serta keterampilan untuk merencanakan, mengorganisir, dan mewujudkan peluang usaha. Kompetensi tersebut merupakan proses mewujudkan

dan menguatkan profil lulusan melalui delapan dimensi profil lulusan yaitu Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME, Kewargaan, Penalaran Kritis, Kreatifitas, Kolaborasi, Kemandirian, Kesehatan, dan Komunikasi.

Pembelajaran prakarya dan kewirausahaan kerajinan mempertimbangkan minat, bakat, dan perkembangan murid. Selain mengacu pada konsep hasta karya Ki Hajar Dewantara dalam menciptakan produk kerajinan, materi ini juga diharapkan mampu memberikan dampak yang positif terhadap diri dan lingkungan menuju keseimbangan antara alam (*nature*), dan budaya (*culture*).

Mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan dapat membuka wawasan murid dalam melihat dunia kerja, peluang usaha dan menggerakkan Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM). Karena dengan adanya kolaborasi, memungkinkan percobaan revitalisasi dan pemutakhiran pemasaran, desain packaging, inovasi bentuk dan lain-lain.



Setelah membaca bagian Rasional,

1. Apakah dapat dipahami bahwa mata pelajaran ini penting?
2. Apakah dapat dipahami tujuan utamanya?

b. Tujuan

Mata Pelajaran Prakarya Kerajinan

Mata pelajaran Prakarya Kerajinan memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Menumbuhkan penalaran kritis dan kemampuan kolaborasi dalam merancang dan menghasilkan produk kerajinan melalui penggalian (*exploration*) aneka ragam kerajinan nusantara berupa bahan, alat, teknik, dan prosedur pembuatan dengan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan , kerajinan, teknologi, desain, budaya.
2. Melatih kemampuan komunikasi dalam merumuskan ide pembuatan produk kerajinan;
3. Mengapresiasi, mengevaluasi, dan merefleksi karya diri, teman sebaya dan/atau perajin berdasarkan pendekatan ilmiah sehingga berkembang kepekaan rasa estetik, kreativitas, dan kemampuan menghargai produk kerajinan berdasar potensi lingkungan dan kearifan lokal.

Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan

Mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan bertujuan untuk membantu murid,

1. Menumbuhkan penalaran kritis dalam merancang dan menghasilkan produk kerajinan melalui penggalian (*exploration*) potensi internal dan eksternal antara lain bahan, alat, teknik, prosedur pembuatan dan kecenderungan pasar dengan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan seni, kerajinan, teknologi, desain, budaya, dan ekonomi;
2. Mengapresiasi, mengevaluasi, dan merefleksi proses dan produk kerajinan untuk mengembangkan kepekaan estetik, kreativitas, dan kemampuan menghargai produk;
3. Menumbuhkan kemampuan komunikasi sebagai bagian dari kegiatan kewirausahaan secara mandiri, antara lain kemampuan merencanakan, mengorganisir, dan mewujudkan peluang usaha; dan
4. Mewujudkan kemandirian dan kemampuan kolaborasi (*soft skill* dan *hard skill*) wirausaha dalam menghasilkan produk kerajinan.



Setelah membaca tujuan mata pelajaran di atas, dapatkah Anda mulai membayangkan bagaimana hubungan antara kompetensi dalam CP dengan pengembangan kompetensi pada dimensi profil lulusan?

Sejauh mana Anda sebagai pengampu mata pelajaran ini, mendukung pengembangan kompetensi tersebut?

c. Karakteristik

Mata Pelajaran Prakarya Kerajinan

Mata pelajaran Prakarya Kerajinan mengembangkan kompetensi merancang dan menciptakan produk kerajinan secara kontekstual dan ergonomis (memperhatikan kesesuaian antara fungsi dan kenyamanan produk). Pada fase D mata pelajaran menitikberatkan pada membangun fondasi dasar pengetahuan dan keterampilan. Sedangkan pada fase E murid dapat mengembangkan kemampuan eksplorasi membuat produk yang memiliki nilai ergonomis dan ekonomis.

Pengembangan ide kreatif dalam bentuk desain/perencanaan dengan menggali budaya dan kearifan lokal melalui kemampuan apresiasi, observasi, dan eksplorasi. Proses produksi melalui kegiatan uji coba, modifikasi, membuat produk, dan sentuhan akhir (*finishing touch*)

dengan memberi kesempatan merefleksi dan mengevaluasi. Akhirnya, melalui penguasaan ilmu, pengetahuan, dan keterampilan: seni, desain, teknologi, budaya, dan ekonomi dengan semangat kewirausahaan diharapkan dapat terwujud delapan dimensi profil lulusan pada murid.

Pendekatan pembelajaran mendalam pada mata pelajaran Prakarya Kerajinan berorientasi pada kemampuan mengeksplorasi bahan, alat, teknik, dan prosedur pembuatan produk dari berbagai sumber (memahami, menggembirakan). Dari hasil eksplorasi tersebut dapat menghasilkan ide atau gagasan yang dituangkan dalam desain rancangan produk (mengaplikasi, berkesadaran), yang pada akhirnya desain tersebut dapat diaplikasikan menjadi produk kerajinan (mencipta, bermakna). Murid dapat memberikan tanggapan dan saran perbaikan (mengevaluasi) atas produk yang dibuat oleh kelompoknya maupun oleh murid lainnya (merefleksi, menggembirakan).

Lingkup materi prakarya kerajinan meliputi pembuatan produk dengan memanfaatkan bahan (alam, buatan, limbah organik dan anorganik, lunak, keras, tekstil, dan objek budaya), alat (peralatan khas sesuai teknik), teknik (teknik potong, sambung, tempel, ukir, anyam, batik, butsir, cukil, sulam, jahit, tenun, dan lainnya), dan prosedur serta mengembangkan produk *display* yang kreatif untuk pameran yang dikemas sesuai potensi daerah/lingkungan masing-masing. Penekanan pada kompetensi observasi dan eksplorasi, desain/perencanaan, produksi, dan refleksi/evaluasi yang dibangun melalui lingkup materi yang sesuai diharapkan menghasilkan murid yang logis dan kreatif, serta tanggap terhadap lingkungan dan perkembangan zaman.

Berdasarkan uraian di atas, maka mata pelajaran Prakarya Kerajinan diorganisasikan dalam lingkup empat elemen yang dapat dipelajari secara terpisah namun juga dapat diaplikasikan sebagai siklus dalam bentuk proyek sehingga memberikan pengalaman yang menyeluruh dan komprehensif bagi murid.

Elemen dan deskripsi elemen mata pelajaran Prakarya Kerajinan adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Elemen dan Deskripsi Elemen Mata Pelajaran Prakarya Kerajinan

Elemen	Deskripsi
Observasi dan Eksplorasi	Elemen observasi dan eksplorasi adalah kemampuan mengamati dan mengeksplorasi aneka ragam produk kerajinan nusantara berupa bahan, alat, teknik, dan prosedur pembuatan secara sistematis dan kontekstual untuk menciptakan ide atau gagasan dalam membuat produk yang kreatif dan inovatif.

Elemen	Deskripsi
Desain/ Perencanaan	Elemen desain atau perencanaan adalah keterampilan dalam menyusun, membuat, dan mengembangkan rencana produk (membuat, merekonstruksi, dan memodifikasi) berdasarkan hasil observasi dan eksplorasi.
Produksi	Elemen produksi adalah keterampilan membuat produk setengah jadi dan/atau produk jadi yang kreatif dan inovatif berdasarkan desain/perencanaan yang telah dibuat. Produk ditampilkan dengan <i>display</i> dan/atau kemasan yang sesuai.
Refleksi dan Evaluasi	Elemen refleksi dan evaluasi adalah kemampuan mengamati, mengapresiasi, mengidentifikasi, menganalisis, menilai, dan memberi saran perbaikan/pengembangan produk/kelayakan produk.

Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan

Mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan mengembangkan kompetensi merencanakan proses dan menghasilkan produk kerajinan secara kontekstual dan estetik berdasarkan analisis peluang usaha. Pengembangan ide kreatif dalam bentuk desain/perencanaan yang merupakan bagian dari proposal usaha dengan menggali budaya dan kearifan lokal melalui kemampuan apresiasi, observasi, dan eksplorasi. Proses produksi melalui kegiatan uji coba, modifikasi, membuat produk, dan sentuhan akhir (*finishing touch*) dilanjutkan dengan kegiatan pemasaran produk dengan memberi kesempatan merefleksi dan mengevaluasi.

Pendekatan pembelajaran mendalam pada mata pelajaran Prakarya Kerajinan dan Kewirausahaan berorientasi pada kemampuan menganalisis potensi internal dan eksternal dalam berwirausaha produk prakarya kerajinan (memahami, berkesadaran). Dari hasil analisis tersebut dapat menghasilkan gagasan produk dan strategi pemasarannya yang dituangkan dalam proposal usaha (mengaplikasi, bermakna), dan pada akhirnya diaplikasikan menjadi produk kerajinan serta kegiatan pemasaran (mengaplikasi, bermakna). murid dapat memberikan tanggapan dan saran perbaikan atas produk yang dibuat oleh kelompoknya maupun oleh murid lainnya (merefleksi, menggembirakan).

Lingkup materi Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan meliputi pembuatan produk dengan memanfaatkan bahan, alat, teknik, dan prosedur serta mengembangkan produk yang

kreatif dan inovatif untuk merespon kebutuhan masyarakat sesuai potensi daerah dan kearifan lokal. Terdapat pula lingkup materi kewirausahaan antara lain pemahaman potensi eksternal, penyusunan proposal usaha sehingga terbangun kemampuan berwirausaha pada murid.

Mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan diorganisasikan dalam lingkup empat elemen yang terdiri atas observasi dan eksplorasi, desain/perencanaan, produksi, refleksi dan evaluasi. Keempat elemen merupakan satu kesatuan sistem produksi yang utuh sebagai kompetensi yang dibutuhkan dalam berwirausaha.

Karakteristik selaras dengan elemen dan deskripsi mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan secara berurutan. Setiap elemen dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, yakni membentuk peserta didik yang mandiri, inovatif, serta mampu menciptakan produk kerajinan bernilai guna dan ekonomi berbasis potensi lokal.

Elemen dan deskripsi elemen mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Elemen dan Deskripsi Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan

Elemen	Deskripsi
Observasi dan Eksplorasi	Kemampuan mengamati dan mengeksplorasi potensi internal dan eksternal (bahan, alat, teknik, dan prosedur pembuatan serta potensi ekonomi produk) secara sistematis dan kontekstual.
Desain/ Perencanaan	Keterampilan dalam menyusun, membuat, mengembangkan rencana produk dan strategi pemasarannya berupa respons terhadap kondisi, serta melakukan inovasi berdasarkan potensi internal dan eksternal yang ada di lingkungan sekitar.
Produksi	Keterampilan membuat produk setengah jadi dan/atau produk jadi berdasarkan perencanaan produk. Untuk memastikan produk sesuai dengan kebutuhan konsumen, dilakukan pembuatan <i>prototype/sample product</i> . Hal-hal yang menjadi acuan dalam kegiatan produksi adalah kesesuaian kebutuhan konsumen, kesesuaian spesifikasi produk, kesesuaian proses dan ketepatan waktu penyerahan produk serta aspek ekonomis terkait pemasaran.

Elemen	Deskripsi
Refleksi dan Evaluasi	Kemampuan mengamati, mengidentifikasi, mengapresiasi, menganalisis, menilai, dan memberi saran perbaikan/ pengembangan produk/kelayakan produk.

Mata pelajaran Prakarya (SMP) merupakan mata pelajaran yang di dalamnya terdapat empat pilihan, terdiri dari aspek kerajinan, pengolahan, budidaya, dan rekayasa. Fase D terdiri dari tiga tahun ajaran (kelas 7, 8, dan 9), murid memilih salah satu aspek dan diharapkan dapat menyelesaikannya selama tiga tahun. Hal ini bertujuan agar terjadi kesinambungan pengembangan kemampuan yang spesifik dan relevan dengan alur tujuan pembelajaran yang sudah dibuat.

Adapun dasar pemilihan aspek didasarkan pada kebutuhan murid, aset dan sumber daya manusia.

Mata pelajaran Prakarya serta Prakarya dan Kewirausahaan (SMA) merupakan mata pelajaran yang di dalamnya terdapat empat pilihan, terdiri dari aspek kerajinan, pengolahan, budidaya, dan rekayasa. Fase E (kelas 10) merupakan pondasi yang dibutuhkan murid pada fase berikutnya yaitu Fase F (kelas 11 dan 12). murid memilih salah satu aspek dan diharapkan dapat menyelesaikannya selama tiga tahun pada aspek yang sama. Hal ini bertujuan agar terjadi gradasi peningkatan pengetahuan dan keterampilan murid, sehingga dapat diraih peningkatan penalaran kritis dan kemandirian yang akan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun dasar pemilihan aspek didasarkan pada kebutuhan murid, aset dan sumber daya manusia.



- Kompetensi dan/atau materi esensial apa yang terus menerus dipelajari dan dikembangkan murid dari fase ke fase?
- Sejauh mana Anda sudah mengajarkan seluruh elemen-elemen mata pelajaran ini?

d. Capaian Pembelajaran



Penomoran pada elemen Capaian Pembelajaran bukan merupakan suatu urutan pembelajaran, melainkan hanya penomoran sesuai dengan kaidah penulisan regulasi. Oleh karena itu, penyusunan alur tujuan pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran dan tidak harus mengikuti urutan elemen.

1

Fase D (Umumnya untuk Kelas VII, VIII, dan IX SMP/MTs/ Program Paket B)

Pada akhir fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

1.1 Eksplorasi dan Observasi

Memahami proses observasi dan eksplorasi produk kerajinan berdasarkan karakteristik bentuk, bahan, alat, teknik, prosedur pembuatan sesuai potensi lingkungan/kearifan lokal.

1.2 Desain/Perencanaan

Merancang desain produk kerajinan menggunakan bahan, alat, teknik, dan prosedur pembuatan, dengan mempertimbangkan potensi lingkungan/kearifan lokal.

1.3 Produksi

Membuat produk kerajinan sesuai dengan rancangan serta menampilkan melalui *display* produk yang sesuai.

1.4 Evaluasi dan Refleksi

Pada akhir fase D, murid mampu merefleksikan proses observasi, eksplorasi, desain, dan mengevaluasi produk kerajinan.

2

Fase E (Umumnya untuk Kelas X SMA/MA/ Program Paket C)

Pada akhir fase E, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

2.1 Eksplorasi dan Observasi

Mengeksplorasi beragam produk kerajinan nusantara berdasarkan aspek ergonomis dan nilai ekonomis dari berbagai sumber.

2.2 Desain/Perencanaan

Membuat rancangan/desain produk kerajinan nusantara melalui modifikasi bahan, alat, teknik, dan prosedur pembuatan berdasarkan analisis kebutuhan pasar dan/atau potensi sumber daya yang tersedia.

2.3 Produksi

Membuat produk kerajinan nusantara bernilai ekonomis berdasarkan desain yang dibuat dan ditampilkan dengan *display* dan/atau kemasan produk.

2.4 Evaluasi dan Refleksi

Menggunakan hasil refleksi dari observasi, eksplorasi, desain, dan produksi untuk mengevaluasi produk kerajinan dan memberikan saran perbaikan.

Fase F (Umumnya untuk Kelas XI dan XII SMA/MA/Program Paket C)

Pada akhir fase F, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Eksplorasi dan Observasi

Menganalisis peluang usaha produk kerajinan berdasarkan potensi internal dan eksternal.

2. Desain/Perencanaan

Menyusun perencanaan produk kerajinan dan strategi pemasarannya dalam bentuk proposal usaha.

3. Produksi

Membuat produk kerajinan dan pengemasannya, serta melakukan pemasaran produk sesuai dengan proposal usaha.

4. Evaluasi dan Refleksi

Mengevaluasi produk kerajinan serta merefleksikan proses perencanaan, produksi, dan pemasaran dalam kegiatan wirausaha.



Refleksi Pendidik

Menganalisis CP adalah langkah yang sangat penting dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dan asesmen. Menganalisis CP juga dapat memantik ide-ide pengembangan rancangan pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa pertanyaan yang dapat digunakan untuk memantik ide:

- Bagaimana capaian dalam fase ini akan dicapai murid?
- Proses atau kegiatan pembelajaran seperti apa yang akan ditempuh murid untuk mencapai CP?
- Alternatif cara belajar apa saja yang dapat dilakukan murid untuk mencapai CP?
- Materi apa saja yang akan dipelajari? Seberapa luas atau seberapa dalam?
- Bagaimana menilai ketercapaian CP setiap fase?

Sebagian pendidik dapat memahami CP dengan mudah, namun berdasarkan hasil umpan balik, bagi sebagian pendidik CP sulit dipahami. Oleh karena itu, ada dua hal yang perlu menjadi perhatian:

- 1) Pelajari CP bersama pendidik lain dalam suatu komunitas belajar. Melalui proses diskusi, bertukar pikiran, mengecek pemahaman, serta berbagai ide, pendidik dapat belajar dan mengembangkan kompetensinya lebih efektif, termasuk dalam upaya memahami CP.
- 2) Pendidik bisa membuat alur tujuan pembelajaran sendiri atau mengikuti contoh yang sudah disediakan oleh panduan. Pendidik dapat berangsur-angsur meningkatkan kapasitasnya untuk terus belajar memahami CP hingga kelak dapat merancang alur tujuan pembelajaran mereka sendiri.

Penyelesaian produk/projek Kerajinan dengan menggunakan kompetensi yang diperlukan dalam setiap elemen capaian pembelajaran (CP), mulai dari observasi dan eksplorasi, desain/perencanaan, produksi dan refleksi dan evaluasi dapat berbeda-beda. Ada elemen yang dapat diselesaikan dalam satu fase dan ada juga berulang dalam satu fase yang sama tergantung pada jenis dan kompleksitas produk.

Pemetaan Materi Esensial



Pemetaan Materi Esensial

Kompetensi dan materi dalam mata pelajaran Prakarya Kerajinan (Fase D dan E) serta Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan (Fase F) memiliki penekanan yang berbeda. Perbedaan materi ini terlihat dari kompleksitas materi dan target orientasi yang akan dicapai di setiap fase. Fase D mempelajari pengetahuan bahan dan prinsip dasar teknik produksi yang tepat (presisi) untuk menghasilkan produk kerajinan. Fase E menekankan pada pemahaman konteks budaya lokal nusantara, nilai fungsi dan kemampuan produksi secara efisien sehingga mampu meningkatkan produktivitas. Selanjutnya di Fase F murid diharapkan memiliki keterampilan kewirausahaan. Pembelajaran Prakarya Kerajinan dapat menggunakan pembelajaran berbasis aktivitas dan/atau proyek.

Perubahan kompleksitas materi dan target orientasi antara Fase D, E, dan F merupakan satu rangkaian yang berkelanjutan. Berdasarkan analisis materi pada Capaian Pembelajaran, berikut cakupan materi untuk setiap fase.

Tabel 3. Cakupan Materi Mata Pelajaran Prakarya Kerajinan serta Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan

Elemen	Prakarya Kerajinan		Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan
	Fase D	Fase E	Fase F
Observasi dan Eksplorasi	Murid memahami proses observasi dan eksplorasi produk kerajinan berdasarkan karakteristik bentuk, bahan, alat, teknik, prosedur pembuatan, sesuai potensi lingkungan/kearifan lokal.	Murid mampu mengeksplorasi beragam produk kerajinan nusantara berdasarkan aspek ergonomis dan nilai ekonomis dari berbagai sumber.	Murid mampu menganalisis peluang usaha produk kerajinan berdasarkan potensi internal dan eksternal.

Elemen	Prakarya Kerajinan		Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan
	Fase D	Fase E	Fase F
Desain/ Perencanaan	Murid mampu merancang desain produk kerajinan menggunakan bahan, alat, teknik, dan prosedur pembuatan, dengan mempertimbangkan potensi lingkungan/kearifan lokal.	Murid mampu membuat rancangan/desain produk kerajinan nusantara melalui modifikasi bahan, alat, teknik, dan prosedur pembuatan berdasarkan analisis kebutuhan pasar dan/atau potensi sumber daya yang tersedia.	Murid mampu menyusun perencanaan produk kerajinan dan strategi pemasarannya dalam bentuk proposal usaha.
Produksi	Murid mampu membuat produk kerajinan sesuai dengan rancangan serta menampilkan melalui <i>display</i> produk yang sesuai.	Murid mampu membuat produk kerajinan nusantara bernilai ekonomis berdasarkan desain yang dibuat dan ditampilkan dengan <i>display</i> dan/atau kemasan produk.	Murid mampu membuat produk kerajinan dan pengemasannya, serta melakukan pemasaran produk sesuai dengan proposal usaha.
Refleksi dan Evaluasi	Murid mampu merefleksikan proses observasi, eksplorasi, desain, dan mengevaluasi produk kerajinan.	Murid mampu menggunakan hasil refleksi dari observasi, eksplorasi, desain, dan produksi untuk mengevaluasi produk kerajinan dan memberikan saran perbaikan.	Murid mampu mengevaluasi produk kerajinan serta merefleksikan proses perencanaan, produksi, dan pemasaran dalam kegiatan wirausaha.

Kompetensi dan lingkup materi di setiap fase dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Cakupan Materi Pada Prakarya Kerajinan Fase D**Cakupan Materi Pada Prakarya Kerajinan Fase D**

- Pengenalan karakteristik bahan, alat, teknik, dan prosedur untuk produk kerajinan
- Perencanaan produk kerajinan
- Pembuatan produk kerajinan

(Dipilih sesuai ketersediaan bahan dan teknik di lingkungan setempat, kemampuan pendidik maupun murid).

Materi Pengenalan Karakteristik Bahan, Alat, Teknik, dan Prosedur untuk Produk Kerajinan

Materi ini penting bagi murid dalam rangka menumbuhkan kesadaran akan kekayaan potensi alam Indonesia yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan produk kreatif. Murid secara mandiri dan berkesadaran memilih bahan, alat, teknik dan prosedur dari hasil pengamatan/observasinya, untuk diaplikasikan dalam menentukan produk prakarya kerajinan yang akan dibuat. Materi di atas disampaikan kepada murid dengan cara memberikan contoh di kelas, studi literasi baik dalam bentuk konvensional maupun digital, kunjungan pada perajin lokal setempat, ataupun dengan mendatangkan pendidik tamu. Kegiatan pembelajaran ini membangun dimensi keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan YME, kebangsaan, kreativitas, mandiri dan kolaborasi pada murid.

Materi ini dapat dikolaborasikan dengan beberapa mata pelajaran lain, seperti mata pelajaran Seni, contohnya melalui pembuatan desain/gambar/sketsa dan penggalian unsur estetika; dengan mata pelajaran IPS apabila produk kerajinan yang dibuat berhubungan dengan budaya lokal dan nasional; mata pelajaran IPA mengacu pada pemahaman karakteristik bahan (bahan alami, buatan, keras, lunak) dan cara memperlakukannya; serta dengan pelajaran matematika (penghitungan kebutuhan bahan, pengukuran dsb).

Asesmen kegiatan eksplorasi dari hasil observasi, dilakukan berdasarkan laporan hasil kegiatan, presentasi, dan literasi digital yang menunjukkan pemahaman murid terhadap bahan, alat, teknik, serta prosedur dalam menentukan produk yang akan dibuat.

Materi Perencanaan Produk Kerajinan

Materi ini penting bagi murid agar terbiasa mengaplikasikan hasil observasi sebagai acuan sebelum membuat produk kerajinan. Perencanaan menggambarkan draf rencana bentuk, pola bentuk, identifikasi bahan, teknik, dan alur kerja/prosedur.

Pada bagian alur kerja/prosedur, murid bisa membuat perencanaan dalam bentuk tabel/deskripsi pembagian tugas, perencanaan harga bahan, dan manajemen waktu pelaksanaan pembuatan produk kerajinan.

Materi ini membiasakan murid berkolaborasi, melakukan diskusi kelompok atau kerja mandiri dengan melihat contoh melalui studi literasi digital maupun konvensional, untuk mendapatkan inspirasi yang menghasilkan perencanaan produk kerajinan sesuai dengan keunggulan lokal. Murid terlatih untuk mengomunikasikan hasil rancangan, mengevaluasinya dan saling memberi umpan balik. Kegiatan pembelajaran ini membangun budaya refleksi, dimensi kolaborasi, kreativitas, dan kemandirian.

Pada materi ini pendidik dapat berkolaborasi dengan mata pelajaran bahasa pada penulisan rencana prosedur; dengan mata pelajaran Seni Rupa dalam pembuatan gambar/sketsa produk; juga dapat berkolaborasi dengan pelajaran TIK dalam pengumpulan hasil laporan perencanaan baik secara konvensional maupun digital.

Asesmen dilakukan dengan mengobservasi proses perencanaan yang dilakukan murid, serta menilai hasil perencanaan produk yang akan dibuat yang memenuhi kriteria yang telah dijabarkan di atas dalam bentuk non tes.

Materi Pembuatan Produk Kerajinan

Materi ini penting dikuasai murid untuk mengembangkan keterampilan dalam pembuatan produk kerajinan dengan mempertimbangkan *display* yang sesuai. Kegiatan pembuatan produk juga akan meningkatkan kreativitas, rasa percaya diri, dan bernalar kritis pada murid. Materi ini dapat mendorong murid mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka pelajari untuk menghasilkan produk kerajinan dengan memperhatikan prosedur yang aman dan tepat (Keselamatan dan Kesehatan Kerja/K3).

Asesmen dilakukan dengan mengacu pada proses kerja pembuatan produk kerajinan, pada produk akhir serta kemampuan mengomunikasikannya (*product knowledge*).

Tabel 5. Cakupan Materi Pada Prakarya Kerajinan Fase E

Cakupan Materi Pada Prakarya Kerajinan Fase E

- Ragam produk kerajinan nusantara.
(Dipilih sesuai ketersediaan bahan dan teknik di lingkungan setempat, kemampuan pendidik maupun murid)
- Prinsip dasar ergonomi pada produk kerajinan.
- Nilai ekonomis pada produk kerajinan.
- Teknik dan prosedur pembuatan produk kerajinan dan kemasan.

Materi Ragam Produk Kerajinan Nusantara

Materi ragam produk kerajinan nusantara berupa produk kerajinan yang memiliki ragam hias atau ciri khas dari daerah masing-masing yang ada di Indonesia. Melalui materi ini diharapkan murid secara berkesadaran dapat menambah wawasan, mampu memahami dan menganalisis beraneka ragam bentuk kerajinan nusantara melalui eksplorasi, serta mampu mengomunikasikan hasil eksplorasinya sehingga timbul kesadaran untuk mencintai kekayaan Indonesia.

Pada materi ini dapat dilakukan kolaborasi dengan beberapa mata pelajaran lain seperti seni budaya, di mana Indonesia diberikan keberagaman suku bangsa dengan berbagai ciri khas daerahnya masing-masing yang harus dijaga dan dilestarikan. Kolaborasi ini juga berguna dalam hal memahami bentuk, warna, dan unsur estetika produk kerajinan nusantara.

Materi di atas disampaikan kepada murid dengan cara mengeksplorasi dokumentasi ragam kerajinan nusantara, kunjungan ke perajin, diskusi kelompok, dan mengamati tayangan video. Kegiatan pembelajaran ini membangun dimensi kolaborasi, kreativitas, mandiri, dan komunikasi pada murid. Pemilihan materi dapat disesuaikan dengan potensi masing-masing daerah.

Asesmen kegiatan eksplorasi dari hasil observasi produk kerajinan nusantara dilakukan berdasarkan hasil laporan yang dikomunikasikan dalam bentuk presentasi, video, laporan tertulis, dan lain-lain. Asesmen menunjukkan pemahaman murid terhadap keberagaman produk kerajinan dan potensi masing-masing daerah.

Materi Prinsip Dasar Ergonomi pada Produk Kerajinan

Prinsip dasar ergonomi menjadi tolak ukur nilai guna pada produk kerajinan. Aspek yang terdapat dalam nilai ergonomis yaitu:

1. Keluwesan yang berhubungan dengan seberapa mudah produk tersebut bisa digunakan oleh konsumen;
2. Kenyamanan dalam menggunakan produk tersebut.
3. Keamanan dalam menggunakan produk.

Dengan mempelajari prinsip dasar ergonomi dari suatu produk, murid secara berkesadaran dapat merencanakan produk yang bermanfaat, nyaman, dan aman saat digunakan. Murid juga dapat menganalisis produk kerajinan, serta mencari solusi dari masalah yang ditemukan sehingga kegiatan pembelajaran menjadi bermakna untuk kehidupan sehari-hari.

Materi ini dapat dikolaborasikan dengan mata pelajaran Bahasa pada saat membuat laporan tertulis hasil analisis produk kerajinan. Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kelebihan

dan kekurangan dari produk kerajinan. Kegiatan ini dapat dilakukan secara mandiri atau berkelompok dengan memperhatikan bahan dan aspek ergonomis. Melalui kegiatan ini murid dapat mengembangkan ide, dan meningkatkan kemampuan bernalar kritis, mandiri, dan kecakapan berkomunikasi.

Asesmen dilakukan dengan menilai laporan hasil analisis murid terhadap produk kerajinan baik dalam bentuk presentasi, laporan tertulis, dan lain-lain yang menunjukkan kemampuan murid dalam menganalisis fungsi dan aspek-aspek ergonomis produk yang meliputi keluwesan, kenyamanan, dan keamanan.

Materi Nilai Ekonomis Produk Kerajinan

Materi ini memberikan pemahaman kepada murid mengenai produk kerajinan yang mempunyai nilai ekonomis berdasarkan analisis kebutuhan dan potensi sumber daya. Melalui lingkup materi ini, murid akan memiliki acuan dan pengetahuan yang dibutuhkan dalam mengembangkan kemampuan untuk menimbang, memilih, dan menentukan produk kerajinan nusantara yang akan dibuat.

Materi nilai ekonomis produk kerajinan dapat berkolaborasi dengan mata pelajaran Ekonomi dalam memahami literasi finansial. Materi ini dilakukan melalui kegiatan survei pasar dan kuesioner, mencari data digital, serta pengenalan potensi sumber daya sebagai bahan baku.

Asesmen dapat dilakukan dengan menilai laporan hasil kegiatan murid baik berupa presentasi power point, laporan tertulis, video, dan lain-lain. Hasil akhir berupa laporan dapat meningkatkan kemandirian, penalaran kritis, komunikasi, dan pembelajaran menjadi menyenangkan serta bermakna untuk kehidupan sehari-hari. Asesmen menunjukkan pemahaman murid terhadap nilai ekonomis produk kerajinan dan kemampuan praktik literasi finansial.

Teknik dan Prosedur Pembuatan Produk Kerajinan dan Kemasan

Tahap produksi berfokus pada teknik dan prosedur pembuatan produk yang efektif dan fungsional, serta kemasan yang cocok sehingga dapat menambah nilai estetika dari produk kerajinan. Materi ini dapat menjadi wadah bagi murid untuk mengaplikasikan pengetahuannya dalam lingkup keterampilan teknik dan penguasaan alat pembuatan produk kerajinan sehingga meningkatkan kreativitas, penalaran kritis, kemandirian dan kolaborasi antar murid.

Materi ini dapat berkolaborasi dengan mata pelajaran Seni Budaya dalam mengaplikasikan bentuk, warna, dan nilai estetika dari produk kerajinan yang dibuat. Materi teknik dan prosedur merupakan kolaborasi dengan mata pelajaran Fisika dan Matematika dalam praktik pembuatan produk kerajinan dan kemasan yang sesuai dengan spesifikasi desain dan logika bahan.

Praktik tersebut dapat dilakukan secara berkelompok mulai dari pembahasan, pembentukan, perakitan, dan finishing yang dilakukan secara menyenangkan dan bermakna.

Murid diharapkan mampu menggunakan hasil refleksi dari observasi, eksplorasi, perencanaan/desain dan produksi untuk mengevaluasi produk kerajinan dan memberikan saran perbaikan terhadap produk kerajinan yang dibuat.

Asesmen dilakukan dengan dua metode: 1) Asesmen produk akhir dan kemasannya, mengacu pada hasil akhir yang telah dibuat sebagai eviden. 2) Asesmen proses menitikberatkan pada pengalaman belajar berbasis aktivitas dan/atau proyek, mengacu pada rekam jejak kegiatan produksi dalam bentuk video/photo proses sebagai bukti/eviden.

Tabel 6. Cakupan Materi Pada Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan Fase F

Cakupan Materi Pada Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan Fase F

- Kewirausahaan serta potensi internal dan eksternal pada usaha produk kerajinan
- Proposal usaha
- Pemasaran produk

Kewirausahaan serta Potensi Internal dan Eksternal pada Usaha Produk Kerajinan

Materi kewirausahaan penting disampaikan untuk memberikan pemahaman dan kesadaran kepada murid akan pentingnya kemampuan kewirausahaan dalam kehidupan sehari-hari.

Materi ini diaplikasikan oleh murid dengan melakukan studi kasus, pengamatan langsung praktik kewirausahaan seperti aktivitas UMKM, sentra produksi produk kerajinan, atau studi literatur dari berbagai sumber seperti jurnal artikel, atau video. Identifikasi peluang usaha produk kerajinan dilakukan berdasarkan analisis potensi internal dan eksternal. Analisis dapat dilakukan secara diskusi kelompok untuk mengidentifikasi produk kerajinan yang dapat dibuat (potensi internal) ataupun berdasarkan hasil survey dan wawancara pada target konsumen sebagai bahan pertimbangan (potensi eksternal). Kegiatan pembelajaran ini membangun kemampuan kreativitas, kemandirian dan kolaborasi pada murid.

Pada materi ini dapat dilakukan kolaborasi dengan beberapa mata pelajaran lain seperti mata pelajaran Seni, contohnya melalui penggalan unsur estetika. Kolaborasi dengan mata pelajaran Ekonomi dalam mengenali dan menganalisis kegiatan ekonomi di masyarakat, kecenderungan pasar serta perilaku konsumen.

Asesmen dapat dilakukan dengan mengukur pemahaman mengenai produk yang akan dibuat (*product knowledge*) dan kedalaman analisis, dengan menekankan pada kemampuan murid dalam menjelaskan kesimpulan analisisnya secara detail, disertai dengan alasan yang logis. Murid mengomunikasikan pemahamannya melalui laporan hasil kegiatan dalam bentuk tertulis dan/atau presentasi.

Materi Proposal Usaha

Materi ini signifikan untuk membangun pola pikir murid dalam kemampuan berpikir kritis dan kreatif serta mampu menata ide dengan terstruktur agar mudah dimengerti. Penyusunan proposal usaha dapat diaplikasikan dengan menggunakan *business model canvas (BMC)*, dibuat berdasarkan kajian pasar dan identifikasi produk kerajinan yang potensial sebelum memulai sebuah usaha. Penyusunan proposal usaha meliputi rasionalisasi rencana dan desain produk, rencana produksi, rancangan biaya, serta strategi pemasaran yang akan dilakukan.

Kegiatan ini merupakan kolaborasi keilmuan yang mencakup mata pelajaran Seni, Ekonomi, dan Matematika. Sebagai contoh, murid melakukan perencanaan rancangan biaya produksi, nilai *break even point*, dan nilai keuntungan yang ingin dicapai dengan memanfaatkan pengetahuan dan kemampuan berhitung yang telah dipelajari di mata pelajaran ekonomi dan matematika. Perencanaan tersebut dituangkan dalam bentuk proposal intern sekolah yang disusun oleh murid kepada pendidik dalam mengajukan proyek yang akan dilakukan.

Asesmen dilakukan dengan menggunakan instrumen yang mengacu pada kesesuaian dari isi proposal usaha yang telah disusun sebagai eviden.

Materi Pemasaran Produk

Pemasaran merupakan materi yang penting sebagai bagian dari elemen produksi. Materi pemasaran memberikan pemahaman pada murid mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi pemasaran produk. Materi dapat disampaikan dengan cara diskusi kelas, pemberian contoh melalui video ataupun melalui platform digital yang tersedia. Materi pemasaran melingkupi pengetahuan mengenai segmen pasar yang dituju, nilai guna dan estetika produk, serta strategi pemasaran yang akan dilakukan. Aplikasi dari materi ini melatih kemampuan kreativitas murid dalam menerapkan strategi pemasaran yang tepat pada produk kerajinan.

Pemasaran dilakukan setelah proses pembuatan produk sebagai bagian dari kegiatan produksi. Aktivitas ini merupakan implementasi dari proposal usaha yang telah dilakukan baik secara mandiri maupun kolaboratif oleh murid dengan pendampingan oleh pendidik.

Bukti/eviden produk akhir dan hasil pemasaran serta prosesnya dapat disajikan dalam bentuk laporan/jurnal kegiatan produksi. Terdapat dua jenis yang perlu dilakukan yaitu: 1) Asesmen produk dan hasil pemasarannya, dilakukan dengan mengacu pada hasil akhir yang telah dibuat sebagai eviden. 2) Asesmen proses menitikberatkan pada pengalaman belajar berbasis aktivitas dan/atau proyek, mengacu pada rekam jejak kegiatan produksi dan pemasaran dalam bentuk video/photo proses sebagai bukti/eviden.

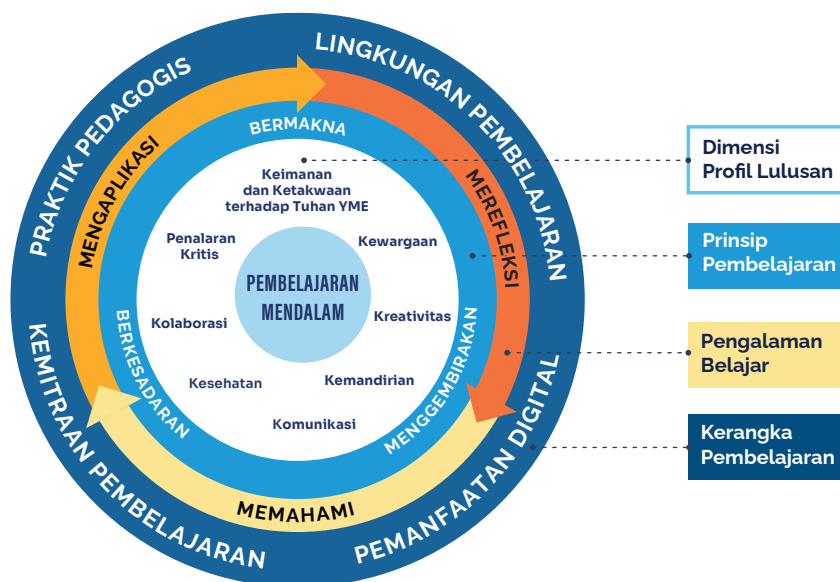
Perencanaan Pembelajaran Mendalam



Perencanaan Pembelajaran Mendalam

1. Kerangka Kerja Pembelajaran Mendalam

Kerangka kerja pembelajaran mendalam terdiri atas empat komponen, yaitu (1) dimensi profil lulusan, (2) prinsip pembelajaran, (3) pengalaman belajar, dan (4) kerangka pembelajaran. Kerangka kerja pembelajaran mendalam dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Kerja Pembelajaran Mendalam

Pembelajaran mendalam difokuskan pada pencapaian delapan dimensi profil lulusan yang merupakan kompetensi dan karakter yang harus dimiliki oleh setiap murid setelah menyelesaikan proses pembelajaran dan pendidikan.

Delapan dimensi tersebut adalah:

1	Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	Dimensi Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME menunjukkan individu yang memiliki keyakinan teguh akan keberadaan Tuhan serta menghayati nilai-nilai spiritual dalam kehidupan sehari-hari. Nilai keimanan ini tercermin dalam perilaku yang berakhlak mulia, penuh kasih, serta bertanggung jawab dalam menjalankan tugas dan kewajibannya.
2	Kewargaan	Dimensi kewargaan menunjukkan individu yang memiliki rasa cinta tanah air, menaati aturan dan norma sosial dalam kehidupan bermasyarakat, memiliki kepedulian, tanggung jawab sosial, serta berkomitmen untuk menyelesaikan masalah nyata yang terkait keberlanjutan manusia dan lingkungan. Fokus kewargaan yaitu kesadaran murid untuk berkontribusi terhadap kebaikan bersama sebagai warga negara dan warga dunia.
3	Penalaran Kritis	Dimensi penalaran kritis menunjukkan individu yang mampu berpikir secara logis, analitis, dan reflektif dalam memahami, mengevaluasi, serta memproses informasi. Murid memiliki keterampilan untuk menganalisis masalah, mengevaluasi argumen, menghubungkan gagasan yang relevan, dan merefleksikan proses berpikir dalam pengambilan keputusan.
4	Kreativitas	Dimensi kreativitas adalah individu yang mampu berpikir secara inovatif, fleksibel, dan orisinal dalam mengolah ide atau informasi untuk menciptakan solusi yang unik dan bermanfaat. Mereka dapat melihat masalah dari berbagai sudut pandang, menghasilkan banyak gagasan, serta menemukan dan mengembangkan alternatif solusi yang efektif.
5	Kolaborasi	Dimensi kolaborasi adalah individu yang mampu bekerja sama secara efektif dengan orang lain secara gotong royong untuk mencapai tujuan bersama melalui pembagian peran dan tanggung jawab. Mereka menjalin hubungan yang kuat, menghargai kontribusi setiap anggota tim, serta menunjukkan sikap saling menghormati meskipun terdapat perbedaan pendapat atau latar belakang.

6 Kemandirian	Dimensi kemandirian artinya murid mampu bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya sendiri dengan menunjukkan kemampuan untuk mengambil inisiatif, mengatasi hambatan, dan menyelesaikan tugas secara tepat tanpa bergantung pada orang lain. Mereka memiliki kebebasan dalam menentukan pilihan, menguasai dirinya, serta gigih dalam berusaha untuk mencapai tujuan.
7 Kesehatan	Dimensi kesehatan menggambarkan murid yang sehat jasmani, menjalankan kebiasaan hidup sehat, memiliki fisik yang bugar, sehat, dan mampu menjaga keseimbangan kesehatan mental dan fisik untuk mewujudkan kesejahteraan lahir dan batin (<i>well-being</i>).
8 Komunikasi	Murid memiliki kemampuan komunikasi yang baik untuk menyampaikan ide, gagasan, dan informasi dengan jelas serta berinteraksi secara efektif dalam berbagai situasi. Dimensi ini memungkinkan murid untuk berinteraksi dengan orang lain, berbagi serta mempertahankan pendapat, menyampaikan sudut pandang yang beragam, dan aktif terlibat dalam kegiatan yang membutuhkan interaksi dua arah.

Dalam mencapai dimensi tersebut, pembelajaran mendalam berlandaskan tiga prinsip pembelajaran, yaitu **berkesadaran**, **bermakna**, dan **menggembirakan**. Ketiga prinsip ini saling melengkapi dalam menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan berkelanjutan bagi murid.

1 Berkesadaran

Berkesadaran merupakan pengalaman belajar murid yang diperoleh ketika mereka memiliki kesadaran untuk menjadi pelajar yang aktif dan mampu meregulasi diri. Murid memahami tujuan pembelajaran, termotivasi secara intrinsik untuk belajar, serta aktif mengembangkan strategi belajar untuk mencapai tujuan. Ketika murid memiliki kesadaran belajar, mereka akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan sebagai pelajar sepanjang hayat.

2 Bermakna

Pembelajaran bermakna terjadi ketika murid dapat menerapkan pengetahuannya secara kontekstual. Proses belajar murid tidak hanya sebatas memahami informasi/penguasaan

konten, namun berorientasi pada kemampuan mengaplikasi pengetahuan. Kemampuan ini mendukung retensi jangka panjang. Pembelajaran terkoneksi dengan lingkungan murid membuat mereka memahami siapa dirinya, bagaimana menempatkan diri, dan bagaimana mereka dapat berkontribusi kembali. Konsep pembelajaran yang bermakna melibatkan murid dengan isu nyata dalam konteks personal/lokal/nasional/global. Pembelajaran dapat melibatkan orang tua, masyarakat, atau komunitas sebagai sumber pengetahuan praktis, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kepedulian sosial.

3 Menggembirakan

Pembelajaran yang menggembirakan merupakan suasana belajar yang positif, menantang, menyenangkan, dan memotivasi. Rasa senang dalam belajar membantu murid terhubung secara emosional, sehingga lebih mudah memahami, mengingat, dan menerapkan pengetahuan. Ketika murid menikmati proses belajar, motivasi intrinsik mereka akan tumbuh, mendorong rasa ingin tahu, kreativitas, dan keterlibatan aktif. Dengan demikian, pembelajaran membangun pengalaman belajar yang berkesan. Bergembira dalam belajar juga diwujudkan ketika setiap murid merasa nyaman, murid terpenuhi kebutuhannya seperti pemenuhan kebutuhan fisiologis, kebutuhan rasa aman, kebutuhan kasih sayang dan rasa memiliki, kebutuhan penghargaan, serta kebutuhan aktualisasi diri.

Ketiga prinsip pembelajaran tersebut di atas dilaksanakan melalui olah pikir, olah hati, olah rasa dan olah raga. Keempat upaya tersebut adalah bagian integral dari pendidikan yang membentuk manusia seutuhnya.

Olah pikir (intelektual)

Olah pikir adalah proses pendidikan yang berfokus pada pengasahan akal budi dan kemampuan kognitif, seperti kemampuan untuk memahami, menganalisa, dan memecahkan masalah.

Olah hati (etika)

Olah hati adalah proses pendidikan untuk mengasah kepekaan batin, membentuk budi pekerti, serta menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual. Olah hati berfokus pada pengembangan aspek emosional, etika, dan spiritual murid, sehingga mereka mampu memahami perasaan, memiliki empati, dan menjalankan kehidupan dengan berlandaskan kebenaran, kejujuran, dan kebajikan.

Olah rasa (estetika)	Olah rasa adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kepekaan estetika, empati, dan kemampuan menghargai keindahan serta hubungan antar manusia.
Olah raga (kinestetik)	Olah raga adalah bagian dari pendidikan yang bertujuan untuk menjaga dan meningkatkan kesehatan fisik, kekuatan tubuh, serta membentuk karakter melalui kegiatan jasmani. Olah raga tidak hanya berfokus pada kebugaran fisik, tetapi juga pada pengembangan disiplin, ketangguhan, dan kerja sama, yang diperlukan untuk mendukung pendidikan holistik.

Pembelajaran mendalam memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan murid untuk memahami, mengaplikasikan, dan merefleksikan materi pembelajaran secara bermakna. Pengalaman belajar ini mencakup berbagai lingkungan dan situasi, serta melibatkan interaksi dengan materi pembelajaran, pendidik, sesama murid, dan lingkungan sekitarnya.

Pengalaman pembelajaran mendalam diciptakan melalui proses memahami, mengaplikasi, dan merefleksi yang digambarkan dan diuraikan sebagai berikut.

1 Memahami

Memahami dalam pendekatan pembelajaran mendalam adalah fase awal pembelajaran yang bertujuan membangun kesadaran murid terhadap tujuan pembelajaran, mendorong murid untuk aktif mengkonstruksi pengetahuan agar murid dapat memahami secara mendalam konsep atau materi dari berbagai sumber dan konteks. Jenis pengetahuan pada fase ini terdiri dari pengetahuan esensial, pengetahuan aplikatif, dan pengetahuan nilai dan karakter.

Tabel 7. Jenis Pengetahuan Esensial, Aplikatif, Nilai dan Karakter

Pengetahuan Esensial	Pengetahuan Aplikatif	Pengetahuan Nilai dan Karakter
Pengetahuan dasar yang fundamental dalam suatu bidang atau disiplin ilmu, yang harus dipahami dan dikuasai untuk membangun pemahaman yang lebih kompleks dan dapat diterapkan dalam berbagai konteks.	Pengetahuan yang berfokus pada penerapan konsep, teori, atau keterampilan dalam situasi nyata. Pengetahuan ini digunakan untuk menyelesaikan masalah, membuat keputusan, atau menciptakan sesuatu yang berdampak.	Pengetahuan yang berkaitan dengan pemahaman tentang nilai-nilai moral, etika, budaya, dan kemanusiaan yang berperan penting dalam membentuk kepribadian, sikap, dan perilaku seseorang
Contoh: Prakarya Kerajinan (jenis dan karakteristik bahan, alat, teknik, kearifan lokal, dan prosedur pembuatan produk kerajinan). Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan (konsep dasar kewirausahaan, potensi internal dan eksternal, peluang pasar, dan prosedur pembuatan proposal usaha).	Contoh: Prakarya Kerajinan (membuat perencanaan dan produk kerajinan). Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan (membuat proposal usaha produk kerajinan, melakukan pemasaran produk kerajinan).	Contoh: Prakarya Kerajinan (memahami pentingnya menghargai kekayaan budaya lokal melalui penggunaan motif tradisional dalam karya kerajinan, jujur dan dapat bertanggungjawab pada hasil karya yang dihasilkan). Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan (menumbuhkan nilai kejujuran, etika, tanggung jawab, dan kerja sama dalam menjalankan usaha produk kerajinan, serta pemasarannya secara mandiri maupun berkelompok).

Pada pengalaman belajar memahami, pendidik memantik rasa ingin tahu murid untuk memperoleh pengetahuan yang esensial dan diaplikasikan dalam berbagai konteks, dengan mengintegrasikan dengan nilai dan karakter. Setelah memperoleh pengetahuan, tahap ini mendorong murid untuk memahami informasi yang diperolehnya. Dengan pendekatan aktif dan konstruktif, murid tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, sehingga membentuk fondasi pemahaman yang menjadi dasar untuk mengaplikasi pengetahuan dalam situasi kontekstual atau tahapan selanjutnya.

Karakteristik pengalaman belajar memahami:

- a. Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya
- b. Menstimulasi proses berpikir murid
- c. Menghubungkan dengan konteks nyata dan/atau kehidupan sehari-hari
- d. Memberikan kebebasan eksploratif dan kolaboratif
- e. Menanamkan nilai-nilai moral dan etika dan nilai positif lainnya
- f. Mengaitkan pembelajaran dengan pembentukan karakter murid.

2 Mengaplikasi

Mengaplikasi merupakan pengalaman belajar yang menunjukkan aktivitas murid mengaplikasikan pengetahuan secara kontekstual. Pengetahuan yang diperoleh murid pada tahapan memahami diaplikasikan sebagai proses perluasan pengetahuan. Tahapan ini memberikan kesempatan kepada murid untuk menerapkan pengetahuan baik secara individu maupun kolaboratif. Pendalaman pengetahuan ini dilakukan dalam bentuk pengalaman belajar pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan lain-lain. Pengaplikasian pengetahuan ini mengimplementasikan kebiasaan pikiran dalam mengaplikasi pengetahuan yang melibatkan penerapan pola pikir yang mendukung proses belajar, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan secara efektif. Murid melakukan praktik pemecahan masalah/isu yang kontekstual dan memberikan pengalaman nyata murid. Pendidik menghadirkan isu/masalah dalam konteks lokal/nasional/global atau di dalam dunia profesional. Pendekatan multidisiplin dan interdisiplin antar materi pelajaran berperan penting pada tahapan ini. Pada tahap ini, murid membangun solusi kreatif dan inovatif dalam pemecahan masalah konkret, yang hasilnya dapat berupa produk/kinerja murid. Keterlibatan murid ini dapat memberikan manfaat tidak hanya keterampilan akademik namun juga keterampilan hidup sehingga menumbuhkan kepedulian atas perannya sebagai bagian dari lingkungan sosial.



Pada tahap ini berikan kesempatan pada murid untuk menerapkan keterampilan atau pengetahuan tertentu dalam berbagai konteks. *Sebagai pendidik, kita sebaiknya tidak berasumsi bahwa jika murid sudah belajar suatu pengetahuan atau keterampilan, murid secara otomatis dengan sendirinya mengetahui kapan dan di mana menggunakannya. Penting untuk secara jelas pembelajaran memfasilitasi konteks di mana pengetahuan dan keterampilan tersebut dapat atau tidak dapat diterapkan oleh murid.*

Karakteristik pengalaman belajar mengaplikasi:

- a. Menghubungkan konsep baru dengan pengetahuan sebelumnya.
- b. Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata atau bidang lain.
- c. Mengembangkan pemahaman dengan eksplorasi lebih lanjut.
- d. Berpikir kritis dan mencari solusi inovatif berdasarkan pengetahuan yang ada.

3 Merefleksi

Merefleksi merupakan proses saat murid mengevaluasi dan memaknai proses serta hasil dari tindakan atau praktik nyata yang telah mereka lakukan. Refleksi ini bertujuan untuk memahami sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai, serta mengeksplorasi kekuatan, tantangan, dan area yang perlu diperbaiki. Tahap refleksi melibatkan regulasi diri sebagai kemampuan individu untuk mengelola proses belajarnya secara mandiri, meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengawasan, dan evaluasi terhadap cara belajar mereka.

Regulasi diri memungkinkan murid untuk mengambil tanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri, meningkatkan motivasi intrinsik, dan mencapai tujuan belajar secara efektif. Dalam proses ini, murid menerima umpan balik yang spesifik dan relevan dari pendidik, teman sebaya, komunitas, atau pihak terkait untuk membantu mereka meningkatkan kompetensi. Refleksi dilakukan secara personal untuk pengembangan diri dan secara kontekstual untuk memahami kontribusi dan peran mereka dalam lingkungan sosial. Dengan refleksi yang efektif, murid tidak hanya menyadari keberhasilan dan kekurangannya, tetapi juga mampu merumuskan langkah-langkah konkret untuk perbaikan di masa depan, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berkelanjutan.

Dalam pengalaman belajar merefleksi, murid tidak hanya diminta untuk mengulang atau mengingat kembali materi yang telah dipelajari, tetapi diarahkan untuk mengonstruksi

kembali pemahamannya secara kritis, menghubungkannya dengan konteks yang lebih luas, serta mengidentifikasi implikasi atau kemungkinan penerapan dalam situasi berbeda. Proses ini melibatkan keterampilan metakognitif, seperti menyadari cara berpikir mereka sendiri, mengevaluasi strategi yang digunakan saat belajar, serta menilai keberhasilan atau hambatan dalam pencapaian tujuan belajar. Dengan demikian, refleksi berfungsi sebagai jembatan antara pengalaman belajar dan transfer pengetahuan, memungkinkan murid untuk menggeneralisasi prinsip-prinsip inti, memformulasikan pertanyaan baru, serta mengembangkan alternatif ide atau solusi yang dapat diterapkan di luar konteks awal pembelajaran.

Pendekatan ini memperkuat pembelajaran mendalam karena mendorong murid menjadi pelajar aktif, reflektif, dan adaptif. Hal inilah yang menjadi pembeda antara pengalaman belajar merefleksi dengan refleksi sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Karakteristik pengalaman belajar merefleksi:

- a. Memotivasi diri sendiri untuk terus belajar bagaimana cara belajar.
- b. Refleksi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran (evaluasi diri).
- c. Menerapkan strategi berpikir.
- d. Memiliki kemampuan metakognisi (meregulasi diri dalam pembelajaran).
- e. Merekulasi emosi dalam pembelajaran.

Pertanyaan pada tahap refleksi dapat mendorong murid untuk berpikir kritis terhadap dirinya dan proses belajarnya, sehingga murid dapat mengevaluasi kebermanfaatannya dari ide yang telah diberikan, menganalisis keberhasilan/tantangan dari proyek/produknya yang sudah dihasilkan, merancang strategi yang akan dilakukan untuk lebih berperan atau mengembangkan diri selanjutnya.

Penerapan pembelajaran mendalam juga melibatkan empat komponen penting yang saling mendukung dan membentuk pengalaman belajar yang holistik bagi murid. Keempat komponen ini adalah praktik pedagogis, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital, dan kemitraan pembelajaran.

1 Praktik Pedagogis

Praktik pedagogis merujuk pada strategi mengajar yang dipilih pendidik untuk mencapai tujuan belajar dalam mencapai dimensi profil lulusan. Untuk mewujudkan pembelajaran mendalam pendidik berfokus pada pengalaman belajar murid yang autentik, mengutamakan

praktik nyata, mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi dan kolaborasi. Pembelajaran mendalam dapat dilaksanakan menggunakan berbagai praktik pedagogis dengan menerapkan tiga prinsip yaitu **berkesadaran, bermakna, menggembirakan**, contohnya: pembelajaran berbasis inkuiri, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran stem (*science, technology, engineering, mathematic*), pembelajaran berdiferensiasi, diskusi, peta konsep, *advance organizer*, kerja kelompok, dan sebagainya.

2 Lingkungan Pembelajaran

Lingkungan pembelajaran menekankan integrasi antara ruang fisik, ruang virtual, dan budaya belajar untuk mendukung pembelajaran mendalam.

- a. Budaya belajar yang dikembangkan agar tercipta iklim belajar yang aman, nyaman, dan saling memuliakan untuk pembelajaran yang kondusif, interaktif, dan memotivasi murid bereksplorasi, berekspresi, dan kolaborasi.
- b. Optimalisasi ruang fisik sebagai proses interaksi langsung dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif, meningkatkan kenyamanan, serta mendukung pembelajaran mendalam seperti ruang kelas, ruang konseling, laboratorium, lingkungan satuan pendidikan, perpustakaan, lingkungan/alam sekitar, ruang seni, ruang praktik keterampilan, ruang ibadah, aula/auditorium, museum, dan lainnya.
- c. Pemanfaatan ruang virtual untuk interaksi, transfer ilmu, penilaian pembelajaran tanpa keterbatasan ruang fisik, seperti desain pembelajaran daring, platform pembelajaran daring/*hybrid*, dan penilaian daring, dan lainnya.

Dengan integrasi ketiga aspek tersebut, proses pembelajaran tidak hanya mendukung perkembangan pengetahuan, tetapi juga membentuk murid yang adaptif dan menjadi pembelajaran mandiri. Misalnya dengan menerapkan Model *Flipped Classroom*, murid dapat mempelajari materi dasar di rumah (melalui video atau bacaan), kemudian menggunakan waktu di kelas untuk berdiskusi dan mengerjakan proyek.

3 Pemanfaatan Teknologi Digital

Pemanfaatan teknologi digital juga memegang peran penting sebagai katalisator untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan kontekstual. Tersedianya beragam sumber belajar menjadi peluang menciptakan pengetahuan bermakna pada murid. Peran teknologi digital tidak terbatas hanya sebagai alat presentasi dan penyedia informasi namun teknologi digital dapat dimanfaatkan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan asesmen pembelajaran. Murid mendapatkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan kolaboratif.

Sebagai contoh, dalam perencanaan pembelajaran, teknologi digital dapat digunakan untuk merancang perencanaan pembelajaran, menyusun perencanaan pembelajaran berbasis proyek, mendesain bahan ajar visual dan infografis, serta membuat konten interaktif seperti kuis dan simulasi. Pada tahap pelaksanaan, teknologi digital memfasilitasi pemanfaatan website sebagai sumber belajar, perpustakaan digital, video edukasi, multimedia interaktif, simulasi, animasi, dan gamifikasi. Sementara itu, dalam asesmen pembelajaran, teknologi digital dapat dimanfaatkan untuk pembuatan tes formatif interaktif, serta pengelolaan portofolio digital. Dengan demikian, teknologi digital menjadi alat yang integral dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

4 Kemitraan pembelajaran

Kemitraan pembelajaran akan membentuk hubungan yang kolaboratif untuk memberikan pengalaman belajar, kebaruan informasi serta umpan balik kepada murid melalui pengetahuan yang kontekstual dan nyata. Pendekatan ini memindahkan kontrol pembelajaran dari pendidik saja menjadi kolaborasi bersama. Pendidik membangun peran murid sebagai rekan belajar yang aktif mendesain dan mengarahkan strategi belajar mereka. Pendidik dapat melibatkan keluarga, masyarakat, atau komunitas sebagai mitra yang memberikan dukungan serta konteks otentik dalam pembelajaran. Pendidik juga dapat memfasilitasi koneksi dengan ahli atau mitra profesional untuk memberikan umpan balik dan meningkatkan relevansi pembelajaran.

Kemitraan pembelajaran dapat dibangun dalam berbagai lingkup, seperti lingkungan satuan pendidikan (melibatkan kepala satuan pendidikan, pengawas satuan pendidikan, pendidik, dan murid), lingkungan luar satuan pendidikan (melibatkan MGMP, mitra profesional, dunia usaha, industri, institusi pendidikan, dan media), serta masyarakat (melibatkan orang tua, komunitas, tokoh masyarakat, dan organisasi keagamaan atau budaya). Dengan melibatkan berbagai pihak, kemitraan ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar murid tetapi juga memperluas jaringan dan sumber daya yang mendukung terciptanya pembelajaran yang holistik dan berkelanjutan.



Integrasi (1) praktik pedagogis, (2) kemitraan pembelajaran, (3) lingkungan pembelajaran, dan (4) pemanfaatan teknologi mewujudkan pembelajaran mendalam yang efektif dan mendukung terwujudnya prinsip pembelajaran bermakna, berkesadaran, dan menggembirakan.

2. Penyusunan Alur Tujuan Pembelajaran

Setelah merumuskan tujuan pembelajaran, pendidik perlu menyusun alur tujuan pembelajaran. Alur tujuan pembelajaran merupakan tujuan pembelajaran yang diurutkan, bukan turunan atau rincian dari tujuan pembelajaran.

Alur tujuan pembelajaran pada tiap fase, mata pelajaran Prakarya Kerajinan (fase D dan E) serta Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan (fase F) dapat dikembangkan oleh pendidik dengan cara sebagai berikut:

- a) Alur tujuan pembelajaran pada setiap fase dikembangkan secara menyeluruh dengan menyesuaikan praktik perancangan dan pembuatan produk kerajinan, penyusunan proposal, serta strategi pemasarannya.
- b) Mengembangkan alur dan/atau rencana pembelajaran dengan merujuk pada contoh-contoh yang relevan dan sesuai dengan konteks kearifan lokal atau karakteristik daerah masing-masing.
- c) Alur tujuan pembelajaran dikembangkan sesuai dengan karakteristik dan kompetensi yang dikembangkan dengan menggunakan contoh yang disediakan sesuai dengan kebutuhan belajar murid.
- d) Alur tujuan pembelajaran fokus pada perancangan dan pembuatan produk kerajinan, serta praktik pembuatan proposal dan pemasarannya. Proses pembuatan produk kerajinan dapat dilakukan dengan memanfaatkan bahan-bahan yang tersedia di lingkungan sekitar murid dan pendidik. Sementara itu, penyusunan proposal usaha dan kegiatan pemasaran dapat mengacu pada praktik kewirausahaan yang berkembang di wilayah setempat.
- e) Alur tujuan pembelajaran mata pelajaran Prakarya Kerajinan pada Fase D (kelas VII, VIII, dan IX) serta Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan pada Fase F (kelas XI dan XII) dapat dikembangkan secara kolaboratif oleh pendidik di masing-masing satuan pendidikan.

Berikut contoh penyusunan alur tujuan pembelajaran untuk masing-masing fase.

a

Contoh Alur Tujuan Pembelajaran Prakarya Kerajinan Fase D

Tabel 8. Contoh Alur Tujuan Pembelajaran Prakarya Kerajinan pada Fase D

Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)
Observasi/ Eksplorasi	Murid memahami proses observasi dan eksplorasi produk kerajinan berdasarkan karakteristik bentuk, bahan, alat, teknik, prosedur pembuatan, sesuai potensi lingkungan/kearifan lokal.	- Memahami aspek-aspek yang penting diobservasi dalam pengembangan produk. - Mengeksplorasi produk kerajinan berdasarkan karakteristik bentuk, bahan, alat, teknik, dan prosedur pembuatan.	- Memahami aspek-aspek yang penting diobservasi dalam pengembangan produk. - Mengeksplorasi produk kerajinan berdasarkan karakteristik bentuk, bahan, alat, teknik, dan prosedur pembuatan. - Merancang desain produk kerajinan menggunakan bahan, alat, teknik, dan prosedur pembuatan, serta merencanakan produk dengan mempertimbangkan potensi lingkungan/kearifan lokal.

Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)
Desain/ Perencanaan	Murid mampu merancang desain produk kerajinan menggunakan bahan, alat, teknik, dan prosedur pembuatan, dengan mempertimbangkan potensi lingkungan/kearifan lokal.	Merancang desain produk kerajinan menggunakan bahan, alat, teknik, dan prosedur pembuatan, serta merencanakan produk dengan mempertimbangkan potensi lingkungan/kearifan lokal.	- Membuat produk kerajinan sesuai dengan rancangan serta menampilkan melalui <i>display</i> produk yang sesuai. - Merefleksikan proses observasi, eksplorasi, desain, dan mengevaluasi produk kerajinan.
Produksi	Murid mampu membuat produk kerajinan sesuai dengan rancangan serta menampilkan melalui <i>display</i> produk yang sesuai.	Membuat produk kerajinan sesuai dengan rancangan serta menampilkan melalui <i>display</i> produk yang sesuai.	
Refleksi dan Evaluasi	Murid mampu merefleksikan proses observasi, eksplorasi, desain, dan mengevaluasi produk kerajinan.	Merefleksikan proses observasi, eksplorasi, desain, dan mengevaluasi produk kerajinan.	

*Sesuai dengan ciri khas Mata Pelajaran Prakarya Kerajinan, elemen dipelajari secara berurutan mulai dari eksplorasi/observasi, desain/perencanaan, produksi, refleksi/evaluasi sehingga ATP pun dibuat berurutan.

*ATP yang ada di atas bersifat umum, sehingga dapat disesuaikan dengan potensi masing-masing tempat tinggal murid.

misal: pembelajaran prakarya kerajinan di daerah pegunungan/dataran rendah dapat dilakukan dengan observasi, eksplorasi, merencanakan dan membuat produk kerajinan dapat dibuat dengan memanfaatkan bahan alam seperti kerang laut atau kayu apung untuk murid yang tinggal di dekat pesisir. Sedangkan bagi yang berada di pegunungan dapat memanfaatkan tanah liat, batu, tumbuhan kering dan lain sebagainya.

Pada fase D isi CP menunjukkan pencapaian murid di akhir fase D (kelas 9), sehingga perlu dibuat gradasi kompetensi dan lingkup materi di setiap jenjang (kelas 7, 8 dan 9). Pertimbangan gradasi kompetensi dan tingkat kompleksitas materi kearifan lokal bahan-bahan yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar, untuk memperkenalkan murid pada potensi sumber daya alam daerah mereka dengan disesuaikan dengan perkembangan umur, pengetahuan dan kemampuan murid. ATP pada fase D disusun dengan menyesuaikan pada gradasi yang telah terlebih dahulu direncanakan oleh pendidik, sehingga dapat memberikan gambaran perkembangan kemampuan dan pengetahuan murid dengan lengkap.

Tujuan pembelajaran disusun berdasarkan elemen secara menyeluruh dan utuh, kemudian dirancang alur pencapaiannya. Sebagai contoh, di daerah pegunungan: pada kelas 7, guru dapat memilih materi kerajinan dari tanah liat (bahan lunak alami); di kelas 8, materi dapat berfokus pada pengolahan limbah organik dan anorganik; sedangkan di kelas 9, guru dapat menekankan pada penggunaan bahan keras seperti rotan dan kayu melalui teknik anyam, potong, dan sambung.

Dengan demikian, murid diharapkan mampu mengenali potensi bahan serta menguasai berbagai teknik kerajinan, sekaligus mengaplikasikan keterampilan tersebut dalam perencanaan dan pembuatan produk yang sadar lingkungan, bermakna, dan menyenangkan.

*Alur tujuan pembelajaran di atas secara detil dapat dilihat di Panduan dan Pembelajaran Asesmen terbaru melalui link [klik di sini](#).

b

Contoh Alur Tujuan Pembelajaran Prakarya Kerajinan Fase E

Tabel 9. Contoh Alur Tujuan Pembelajaran Prakarya Kerajinan Fase E

Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)
Observasi/ Eksplorasi	Murid mampu mengeksplorasi beragam produk kerajinan nusantara berdasarkan aspek ergonomis dan nilai ekonomis dari berbagai sumber.	• Mengeksplorasi beragam produk kerajinan nusantara berdasarkan aspek ergonomis dan nilai ekonomis dari berbagai sumber. • Mengomunikasi-kan hasil observasi dan eksplorasi produk kerajinan nusantara melalui berbagai cara.	1. Mengeksplorasi beragam produk kerajinan nusantara berdasarkan aspek ergonomis dan nilai ekonomis dari berbagai sumber. 2. Mengomunikasi-kan hasil observasi dan eksplorasi produk kerajinan nusantara melalui berbagai cara. 3. Merancang produk kerajinan nusantara melalui modifikasi bahan, alat, teknik, dan prosedur pembuatan berdasarkan analisis kebutuhan pasar dan/atau potensi sumber daya yang tersedia

Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)
Desain/ Perencanaan	Murid mampu membuat rancangan/desain produk kerajinan nusantara melalui modifikasi bahan, alat, teknik, dan prosedur pembuatan berdasarkan analisis kebutuhan pasar dan/atau potensi sumber daya yang tersedia.	Merancang produk kerajinan nusantara melalui modifikasi bahan, alat, teknik, dan prosedur pembuatan berdasarkan analisis kebutuhan pasar dan/atau potensi sumber daya yang tersedia.	- Membuat produk kerajinan nusantara bernilai ekonomis berdasarkan desain yang dibuat. - Membuat kemasan yang sesuai dengan produk kerajinan. - Menggunakan hasil refleksi dari observasi, eksplorasi, desain, dan produksi untuk mengevaluasi pengembangan produk dari kerajinan nusantara.
Produksi	Murid mampu membuat produk kerajinan nusantara bernilai ekonomis berdasarkan desain yang dibuat dan ditampilkan dengan <i>display</i> dan/atau kemasan produk.	- Membuat produk kerajinan nusantara bernilai ekonomis berdasarkan desain yang dibuat. - Membuat kemasan yang sesuai dengan produk kerajinan.	Menetapkan saran perbaikan.

Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)
Refleksi dan Evaluasi	Murid mampu menggunakan hasil refleksi dari observasi, eksplorasi, desain, dan produksi untuk mengevaluasi produk kerajinan dan memberikan saran perbaikan.	- Menggunakan hasil refleksi dari observasi, eksplorasi, desain, dan produksi untuk mengevaluasi pengembangan produk dari kerajinan nusantara. - Menetapkan saran perbaikan.	

*Sesuai dengan ciri khas Mata Pelajaran Prakarya Kerajinan, elemen dipelajari secara berurutan mulai dari eksplorasi/observasi, desain/perencanaan, produksi, refleksi dan evaluasi sehingga ATP pun dibuat berurutan. Cara menurunkan dari Capaian Pembelajaran (CP) ke Tujuan Pembelajaran (TP) adalah dari mudah ke sulit dan disesuaikan dengan gradasi tingkat kesulitan serta disesuaikan kemampuan murid.

Murid secara berkesadaran mengobservasi dan mengeksplorasi aneka ragam produk kerajinan nusantara dari berbagai sumber. Murid diharapkan mempunyai pengetahuan dan wawasan tentang bahan, alat, teknik, dan prosedur pembuatan aneka ragam produk kerajinan nusantara. Dari hasil eksplorasi tersebut diharapkan muncul ide atau gagasan yang bermakna, untuk merencanakan atau merancang produk kerajinan yang disesuaikan dengan kebutuhan pasar dan sumber daya alam yang tersedia di daerah setempat. Setelah merencanakan atau merancang maka murid dapat mengaplikasikan rancangannya untuk membuat produk kerajinan, dan membuat kemasan yang cocok dengan produk kerajinan tersebut. Aktivitas ini dilakukan dengan secara aktif, sehingga meningkatkan penalaran kritis, kreativitas, dan kemandirian. Murid mengevaluasi produk dan kemasan yang dibuat dengan menggunakan hasil refleksi dari observasi, eksplorasi, perencanaan/desain dan produksi secara berkesadaran. Murid juga dapat memberikan saran perbaikan terhadap produk dan kemasan yang dibuat.

*Alur tujuan pembelajaran di atas secara detail dapat dilihat di Panduan dan Pembelajaran Asesmen terbaru melalui link [klik di sini](#).

c

Contoh Alur Tujuan Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan pada Fase F

Tabel 10. Contoh Alur Tujuan Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan pada Fase F

Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)
Observasi/ Eksplorasi	Murid mampu menganalisis peluang usaha produk kerajinan berdasarkan potensi internal dan eksternal.	- Menganalisis peluang usaha produk kerajinan. - Menganalisis potensi internal dan eksternal.	- Menganalisis potensi internal dan eksternal. - Menganalisis peluang usaha produk kerajinan.
Desain/ Perencanaan	Murid mampu menyusun perencanaan produk kerajinan dan strategi pemasarannya dalam bentuk proposal usaha.	Menyusun proposal usaha produk kerajinan.	- Menyusun proposal usaha produk kerajinan. - Mengevaluasi produk kerajinan yang dibuat. - Melakukan pengemasan produk.
Produksi	Murid mampu membuat produk kerajinan dan pengemasannya, serta melakukan pemasaran produk sesuai dengan proposal usaha.	- Membuat produk kerajinan sesuai dengan proposal usaha. - Melakukan pengemasan produk. - Memasarkan produk.	- Memasarkan produk. - Merefleksi proses perencanaan, pembuatan dan pemasaran produk.

Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)
Refleksi dan Evaluasi	Murid mampu mengevaluasi produk kerajinan serta merefleksikan proses perencanaan, produksi, dan pemasaran dalam kegiatan wirausaha.	- Mengevaluasi produk kerajinan yang dibuat. - Merefleksi proses perencanaan, produksi dan pemasaran produk.	

*Sesuai dengan ciri khas Mata Pelajaran Prakarya Kerajinan dan Kewirausahaan, elemen dipelajari secara berurutan mulai dari eksplorasi/observasi, desain/perencanaan, produksi, refleksi dan evaluasi sehingga alur tujuan pembelajaran dibuat berurutan. Cara menurunkan dari Capaian Pembelajaran (CP) ke tujuan pembelajaran adalah dari mudah ke sulit dan disesuaikan dengan gradasi tingkat kesulitan, serta disesuaikan pada kemampuan murid.

Pada Fase F kelas XI dan kelas XII, penyusunan tujuan pembelajaran pada kelas XI, difokuskan pada pengenalan materi kewirausahaan dan strategi pemasaran yang efektif, dilanjutkan dengan berbagai aktivitas untuk mempraktikkan materi yang dipelajari. Dengan pengetahuan tersebut, murid dapat mengaplikasikannya sebagai ide peluang usaha. Pendekatan kegiatan pembelajaran berbasis proyek diterapkan pada akhir Fase F dengan menitikberatkan pada kemandirian murid. Kegiatan pembelajaran ini memberikan peluang bagi murid untuk mempraktikkan kemampuan kewirausahaan, kreativitas, penalaran kritis dan kemampuan kolaborasi.

*Alur tujuan pembelajaran di atas secara detil dapat dilihat di Panduan dan Pembelajaran Asesmen terbaru melalui link [klik di sini](#).

3. Penerapan Perencanaan Pembelajaran Mendalam

Dalam menyusun perencanaan pembelajaran, pendidik diharapkan merancang pembelajaran secara mendalam seperti pada gambar berikut. Dalam menyusun perencanaan pembelajaran, pendidik diharapkan merancang proses belajar yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga mendorong pemahaman yang mendalam dan bermakna bagi murid. Pendekatan ini menekankan keterkaitan antar konsep, konteks nyata, serta pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan reflektif.



Gambar 2. Perencanaan Pembelajaran dengan Pembelajaran Mendalam

4. Contoh Perencanaan Pembelajaran Mendalam

Fase D/Kelas VII

Bahan Lunak Berkarya

Mata Pelajaran	Prakarya Kerajinan
Fase/Kelas	Fase D/VII
Alokasi Waktu	3 Pertemuan

Dimensi Profil Lulusan

- Kreativitas
- Penalaran kritis
- Kolaborasi
- Komunikasi

Tujuan Pembelajaran

Mengeksplorasi produk kerajinan berdasarkan karakteristik bentuk, bahan, alat, teknik, dan prosedur pembuatan.

Praktik Pedagogis

- Model pembelajaran: *Cooperative Learning, Problem Based Learning*
- Strategi: Inkuiri (*Inquiry-Based Learning*)
- Metode: Diskusi dan Presentasi

Lingkungan Pembelajaran

- Memberikan kesempatan kepada murid untuk menyampaikan pendapatnya dalam ruang kelas.
- Membangun budaya belajar untuk mengeksplorasi, menyampaikan hasil data, berdiskusi ilmiah, dan mempresentasikan hasil.

Kemitraan

Orang tua, masyarakat dan perajin bahan lunak di lingkungan sekitar.

Pemanfaatan Teknologi Digital

Menggunakan video pembelajaran kerajinan bahan lunak alam dan buatan.

Pembelajaran Pertemuan 1

Eksplorasi kerajinan berdasarkan karakteristik bentuk, bahan, alat, teknik, prosedur pembuatan sesuai potensi lingkungan/kearifan lokal.



Memahami (Berkesadaran dan Bermakna)

- 1 Murid mengerjakan asesmen awal untuk mengukur pemahaman awal tentang produk kerajinan berdasarkan karakteristik bentuk, bahan, alat, teknik, prosedur pembuatan produk.

Assesmen Awal:

Guru melakukan uji pemahaman awal dengan centang menanyakan beberapa hal berikut:

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
	Saya pernah mengamati produk kerajinan bahan lunak alam dan buatan .		
	Saya tahu tentang jenis-jenis bahan kerajinan bahan lunak alam dan buatan .		
	Saya pernah mengamati orang mengolah kerajinan bahan lunak alam dan buatan .		
	Saya mengetahui potensi lokal daerah saya tentang produk kerajinan bahan lunak alam dan buatan .		

Tindak Lanjut

- a. Murid “Siap” jika menjawab 1-3 jawaban “Ya”, mereka dapat melanjutkan pembelajaran berikutnya.
 - b. Murid “Belum Siap” jika menjawab 1-2 jawaban “Ya”, maka diberikan penjelasan kembali oleh pendidik mengenai bentuk, bahan, alat, teknik, prosedur pembuatan.
- 2 Murid mempelajari karakteristik bahan lunak alam pada produk kerajinan dengan meraba, mengamati, dan mempelajari contoh produk bahan lunak yang disediakan yaitu 3 bahan lunak alam dan 2 bahan lunak buatan.
 - 3 Murid menyimak video tentang jenis dan karakteristik bahan lunak alam untuk didiskusikan di minggu depan dari video pembelajaran yang dikirim pendidik.
 - 4 Berdasarkan video pembelajaran di atas jelaskan tentang hal-hal berikut untuk mendapatkan pembelajaran bermakna:
 - a. Jenis-jenis dan karakteristik kerajinan bahan lunak alam.
 - b. Tuliskan langkah-langkah membuat kerajinan keramik dari bahan lunak alam tanah liat.
 - c. Tuliskan langkah-langkah membuat kerajinan keramik dari bahan lunak alam kulit.
 - d. Tuliskan langkah-langkah membuat kerajinan keramik dari bahan lunak alam *flour clay*.
 - e. Tuliskan langkah-langkah membuat kerajinan keramik dari bahan lunak alam getah nyatu.

Pembelajaran Pertemuan 2

Mengidentifikasi jenis serta karakteristik bahan, alat, dan teknik produksi kerajinan bahan lunak alam dan buatan.



Memahami (Bermakna)

- 1 Murid mendiskusikan video tentang jenis, karakteristik alat, teknik produksi bahan lunak alam dari video daring, ruang lingkup diskusi.

- a. Contoh produk kerajinan bahan lunak alam adalah kerajinan flour clay dengan modifikasi alat, bahan dan teknik sesuai kearifan lokal:
 - Alat: baskom, mangkuk, sendok, spatula, gelas ukur, plastik, triplex, dan Washlap.
 - Bahan: Tepung terigu, tepung tapioka/tepung kanji, tepung beras, lem putih/lem kayu.
 - Teknik: Siapkan bahan dan alat yang dibutuhkan. Campurkan tepung dengan lem putih dan pengawet makanan di baskom besar, Setelah itu, aduk menggunakan tangan hingga menjadi adonan, bentuk adonan sesuai yang diinginkan, misalnya bentuk hewan, bunga, bintang, atau lainnya.
- b. Contoh produk kerajinan bahan lunak alam adalah pembuatan keramik dengan modifikasi alat, bahan dan teknik sesuai kearifan lokal:
 - Alat: mixer, saringan pengaduk tanah, filter, wadah untuk menyimpan keramik, dan tungku pembakaran.
 - Bahan: tanah liat dan air.
 - Teknik: teknik lintingan, teknik pijat, teknik butsir, dan teknik putar.
- c. Contoh produk kerajinan bahan lunak alam adalah pembuatan kerajinan kulit dengan modifikasi alat, bahan dan teknik sesuai kearifan lokal:
 - Alat: alat pahat khusus kulit, alat untuk melubangi kulit, mesin jahit, gunting sekaligus jarum jahit khusus kulit.
 - Bahan: kulit ular, sapi, biawak, buaya, kambing, kerbau dan lain sebagainya.
 - Teknik: teknik pahat dan sungging.



Memahami (Berkesadaran, Bermakna, Menggembirakan)

- 2 Murid dibagi menjadi beberapa kelompok dan memilih satu produk kerajinan bahan lunak alam dan mengeksplorasi dengan modifikasi jenis dan karakteristik alat, bahan dan teknik prosedur pembuatan dari berbagai macam sumber pembelajaran.
- 3 Murid mendiskusikan dalam kelompok tentang jenis dan karakteristik alat, bahan, dan teknik produksi kerajinan yang dapat dilakukan, bentuk produk kerajinan yang dihasilkan, dan fungsi kerajinan. Murid juga dapat mencari informasi di berbagai macam sumber pembelajaran.
- 4 Murid membuat *mind map* atau infografis tentang jenis dan karakteristik alat, bahan, dan teknik produksi kerajinan yang dapat dilakukan, bentuk produk kerajinan bahan

lunak alam buatan yang dihasilkan, fungsi kerajinan bahan lunak alam dan buatan disajikan berdasarkan hasil diskusi maupun temuan informasi lainnya.

- 5 Murid mempresentasikan ataupun menyajikan hasil diskusinya tentang karakteristik bentuk, bahan, alat, teknik, dan prosedur pembuatan.
- 6 Murid bersama pendidik menyimpulkan hasil diskusi tentang karakteristik bentuk, bahan, alat, teknik, dan prosedur pembuatan.



Mengaplikasi

Murid diberi penugasan untuk melakukan riset awal atau wawancara singkat dengan orang tua, tetangga atau tokoh masyarakat tentang kerajinan bahan lunak alam sesuai kearifan lokal lingkungan sekitar.

Asesmen Formatif

Bentuk assesmen : Non tes

Teknik : Penugasan produk mind map atau infografis

Instrumen penilaian : Rubrik kemampuan murid dalam pembuatan mind map atau infografis.

Rubrik kemampuan Murid dalam pembuatan mind map atau infografis

Tujuan Pembelajaran	Berkembang	Layak	Cakap	Mahir
Mampu Mengeksplorasi produk kerajinan berdasarkan karakteristik bentuk, bahan, alat, teknik, prosedur pembuatan.	Mengeksplorasi alat kerajinan bahan lunak alam dan buatan namun belum dapat menjelaskan teknik, prosedur pembuatan.	Mengeksplorasi alat dan satu teknik prosedur pembuatan kerajinan bahan lunak alam dan buatan	Mengeksplorasi alat dan dua teknik, prosedur pembuatan kerajinan bahan lunak alam dan buatan	Mengeksplorasi alat dan tiga teknik, prosedur pembuatan kerajinan bahan lunak alam dan buatan

Tindak Lanjut

Murid yang “berkembang” dapat dibantu pendidik untuk mengeksplorasi bahan, alat dan teknik kerajinan. Murid kategori “layak” dapat melanjutkan ke pembelajaran selanjutnya, sedangkan yang “cakap” dan “mahir” dapat menjadi tutor sebaya.

Pembelajaran Pertemuan 3

Presentasi hasil diskusi kelompok



Mengaplikasi (Bermakna dan Menggembirakan)

- 1 Murid melakukan analisis terhadap hasil wawancara yang telah dilakukan kepada orang tua, tetangga atau tokoh masyarakat tentang kerajinan bahan lunak alam.
- 2 Murid mempresentasikan hasil analisis terhadap hasil wawancara kepada orang tua, tetangga atau tokoh masyarakat tentang kerajinan bahan lunak alam.
- 3 Murid bersama pendidik menyimpulkan hasil diskusi tentang wawancara kepada orang tua, tetangga atau tokoh masyarakat tentang kerajinan bahan lunak alam.



Merefleksi (Berkesadaran)

Murid melakukan refleksi pembelajaran dengan mengisi beberapa angket refleksi yang disediakan oleh pendidik.

Contoh Angket Refleksi:

- 1 Hal baru apa yang didapatkan setelah mengikuti pembelajaran kerajinan bahan lunak alam dan buatan berdasarkan karakteristik bentuk, bahan, alat, teknik, prosedur pembuatan?
- 2 Apa pentingnya kamu mempelajari tujuan pembelajaran ini ?
- 3 Bagian mana dari pembelajaran ini yang menurutmu paling sulit ?

- 4 Apa yang kamu lakukan untuk mengatasi kesulitan tersebut ?
- 5 Apa bermaknanya kamu mempelajari materi ini ?
- 6 Apa yang yang akan kamu lakukan untuk memperkaya informasi dari karakteristik, alat, bahan , teknik, prosedur pembuatan kerajinan bahan lunak?

Asesmen Sumatif

Bentuk assesmen : Non tes

Teknik : Penyusunan laporan dan presentasi

Instrumen penilaian : Rubrik Penilaian Asesmen Sumatif Penyusunan laporan dan presentasi.

Rubrik Penilaian Asesmen Sumatif Penyusunan laporan dan presentasi

Kriteria Ketercapaian		Skala	
		Murid mampu menganalisis karakteristik bentuk, bahan, alat, teknik, prosedur pembuatan berdasarkan hasil wawancara	Murid mampu menjelaskan ciri khas kearifan lokal lingkungan sekitar berdasarkan hasil wawancara sesuai karakteristik bentuk, bahan, alat, teknik, prosedur pembuatan
Mengeksplorasi kerajinan bahan lunak alam dan buatan dengan karakteristik bentuk	1 (0-25)		

Kriteria Ketercapaian		Skala	
		Murid mampu menganalisis karakteristik bentuk, bahan, alat, teknik, prosedur pembuatan berdasarkan hasil wawancara	Murid mampu menjelaskan ciri khas kearifan lokal lingkungan sekitar berdasarkan hasil wawancara sesuai karakteristik bentuk, bahan, alat, teknik, prosedur pembuatan
Mengeksplorasi kerajinan bahan lunak alam dengan karakteristik bentuk dan bahan	2 (26-50)		
Mengeksplorasi bahan lunak alam dan buatan dengan karakteristik bentuk, bahan, dan alat	3 (51-75)		✓
Mengeksplorasi bahan lunak alam dan buatan dengan karakteristik bentuk, bahan, alat dan teknik prosedur pembuatan	4 (76-100)	✓	

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh murid}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = \dots$$

Pendekatan dengan interval nilai dilihat dari tanda ($\sqrt{\quad}$). Jika diperlukan dapat dikonversi dalam angka untuk pengolahan nilai sumatif.

Contoh: Adi memperoleh 1 kriteria pada bobot 4, 2 kriteria pada bobot 3. Maka pendidik dapat menghitung $1 \times 4 = 4$ ditambah $2 \times 3 = 6$. Jadi $4 + 6 = 10$. Karena kriterianya ada 3 dan skalanya ada 4 maka jumlah pembagiannya adalah 12. Sehingga $10 : 12 \times 100 = 83$.

Dengan menggunakan interval nilai diatas Adi sudah mencapai tujuan pembelajaran, perlu tindak lanjut berupa tantangan.

Referensi:

Buku Panduan Guru Prakarya: Kerajinan untuk SMP/MTs Kelas VII Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Kompleks Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan <https://buku.kemdikbud.go.id> Cetakan pertama, 2022 ISBN 978-602-244-894-5 (no.jil. lengkap) ISBN 978-602-244-895-2 (jil.1).

Video Pembelajaran kerajinan bahan lunak alam dan buatan dengan link <https://youtu.be/T4ZE44NgRIA>.

Fase E/Kelas X

Kreasi Kerajinan Nusantara

Mata Pelajaran	Prakarya Kerajinan
Fase/Kelas	E/X
Alokasi Waktu	4 x 2 JP (4 Pertemuan)

Identifikasi

Dimensi Profil Lulusan:

- Kreativitas
- Kolaborasi

Desain Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran

- Membuat produk kerajinan nusantara bernilai ekonomis berdasarkan desain yang dibuat
- Membuat kemasan yang sesuai dengan produk kerajinan

Praktik Pedagogis

- Strategi Pembelajaran: Pembelajaran Berbasis Proyek
- Model: Pembelajaran Kooperatif
- Metode: Diskusi Kelompok, Presentasi, Unjuk Kerja

Kemitraan Pembelajaran

Pendidik Mata Pelajaran Seni Rupa dan pengrajin terdekat dengan lingkungan satuan pendidikan.

Lingkungan Pembelajaran

Pembelajaran dilaksanakan di lingkungan fisik satuan pendidikan dan membangun budaya kolaborasi serta saling berpartisipasi aktif dalam membuat kerajinan.

Langkah Pembelajaran 1



Memahami (Bermakna dan Berkesadaran)

- 1 Murid melakukan asesmen awal untuk mengetahui kesiapan mengembangkan produk kerajinan nusantara.

Contoh Asesmen Awal:

No	Pertanyaan Apakah saya sudah mengetahui :	Ya	Tidak
1	Pembuatan jurnal proses produksi		
2	Teknik pembuatan produk kerajinan nusantara		
3	Alat-alat yang digunakan untuk membuat produk kerajinan Nusantara		
4	Bahan baku untuk membuat produk kerajinan Nusantara		

No	Pertanyaan Apakah saya sudah mengetahui :	Ya	Tidak
----	--	----	-------

5 Tahapan pembuatan produk kerajinan nusantara

6 Apakah saya siap membuat produk kerajinan nusantara sesuai rancangan?

- Murid "Siap" jika menjawab 4-6 jawaban "Ya", mereka dapat melanjutkan pembelajaran berikutnya.
- Murid "Belum Siap" jika menjawab 1-3 jawaban "Ya", maka diberikan penjelasan kembali oleh pendidik mengenai alat, bahan dan teknik pembuatan produk kerajinan nusantara.

- Pendidik menyampaikan materi yang telah dipelajari sebelumnya yaitu produk kerajinan nusantara bernilai ekonomis, kemudian pendidik mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. Murid diberikan pertanyaan "Bagaimana kalian sebagai generasi muda bisa berperan dalam melestarikan sekaligus meningkatkan nilai jual kerajinan nusantara?"
- Murid memahami prosedur pembuatan produk kerajinan nusantara yang bernilai ekonomis dengan cara murid menyusun tahapan pembuatan produk. Pendidik menyediakan jurnal proses produksi sebagai acuan.
- Murid diberikan gambaran tentang Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3). Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 50 Tahun 2012, pengertian Keselamatan dan Kesehatan Kerja atau K3 adalah segala kegiatan untuk menjamin dan melindungi keselamatan dan kesehatan tenaga kerja melalui upaya pencegahan kecelakaan kerja dan penyakit akibat kerja.

Langkah Pembelajaran 2



Mengaplikasikan (Bermakna, Berkesadaran, Menggembirakan)

- Murid di masing-masing kelompok berdiskusi dan mengisi jurnal proses produksi dengan bimbingan pendidik (Lembar Kerja terlampir).
- Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusi, dan kelompok lain menanggapi dan memberi umpan balik.
- Murid secara berkelompok diberikan tugas untuk melakukan kunjungan lapangan ke pengrajin terdekat untuk mencari informasi terkait dengan materi pembuatan kerajinan nusantara.

- 4 Murid menyiapkan daftar pertanyaan dan melakukan wawancara dengan pengrajin yang terdekat.
- 5 Murid menyimak dan mendokumentasikan penjelasan dari pengrajin yang terdekat (dilakukan diluar kegiatan belajar mengajar).
- 6 Murid memulai produksi dengan memperhatikan Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3). Murid diminta berhati-hati dalam pembuatan produk kerajinan agar tidak terjadi kecelakaan kerja
- 7 Murid mendiskusikan pembagian tugas untuk menyiapkan alat dan bahan produk serta teknik yang akan digunakan dalam pembuatan produk (dapat disesuaikan dengan potensi serta sumber daya daerah setempat).
- 8 Pendidik dan murid mengembangkan produk kerajinan nusantara yang bernilai ekonomis pada tahap pembahanan (mempersiapkan berbagai macam bahan baku sebelum dibentuk). Tahap pembahanan memiliki proses yang beragam, bergantung pada jenis bahan baku yang digunakan.

Tahap pembahanan sesuai jenis bahan baku

(dapat dipilih sesuai kesepakatan dan potensi daerah)

Batok kelapa

- Bahan: tempurung kelapa, lem kayu, pelitur/melamin, dempul, cat, pernis.
- Alat: amplas, gergaji besi, pisau, kaca, mesin bor, obeng, sekrup.
- Teknik:
 1. Memilih batok kelapa yang tua dan kering dengan tekstur keras serta warna coklat tua/hitam.
 2. Membersihkan batok kelapa dari serabut halus.
 3. Batok kelapa diampelas hingga halus dan tidak ada benang/sabutnya.
 4. Pencucian batok kelapa hingga bersih.

Kayu

- Bahan: kayu, lem kayu, cat kayu, pernis.
- Alat: amplas, gergaji, cutter, pisau ukir atau pulpen ukir (Engrave-it), penggaris, meteran, kuas lukis, mesin bor, obeng, sekrup.
- Teknik:
 1. Menyerut kayu.
 2. Mengamplas kayu hingga halus.

Kain perca

- Bahan: kain perca, kain pelapis, benang, resleting.
- Alat: jarum pentul, gunting, meteran, mesin jahit.
- Teknik:
 1. Memilih kain yang keadaannya tidak sobek.
 2. Memilih kain yang warnanya tidak pudar.
 3. Membersihkan kain dari benang.

Tahap pembahanan sesuai jenis bahan baku

(dapat dipilih sesuai kesepakatan dan potensi daerah)

Kaleng dan botol plastic

- Bahan: kaleng bekas, botol plastik, lem, cat, spidol.
 - Alat: gunting, spidol, kuas.
 - Teknik:
 1. Memilih kaleng yang tidak berkarat dan botol plastik yang belum hancur.
 2. Membersihkan kaleng dan botol plastik dari label kemasan.
 3. Mencuci kaleng dan botol plastik.
 4. Membuka kaleng dan botol plastik menjadi bentuk lembaran.
-



Tabel 11. Pembahasan bahan baku batok kelapa



Tabel 12. Pembahasan bahan baku plastik

- 9 Murid membentuk bahan sesuai pola rancangan. Contoh: menggunting, memahat, memotong, serta menggergaji dengan tepat dan cermat sesuai dengan produk kerajinan yang dibuat.
- 10 Pendidik memberi umpan balik dan mengapresiasi setiap proses yang dilakukan murid.

Langkah Pembelajaran 3



Mengaplikasikan (Bermakna, Menggembirakan)

- 1 Murid melakukan proses perakitan produk kerajinan nusantara yang bernilai ekonomis. Perakitan yaitu proses penggabungan dari beberapa bagian komponen untuk membentuk suatu konstruksi kerajinan yang diinginkan.

Contoh tahap perakitan:

- a. Bahan keras (batok kelapa, kayu, kaleng) menggabungkan komponen dengan menggunakan lem, paku, sekrup.
- b. Bahan lunak dan plastik menggabungkan komponen dengan lem.
- c. Bahan kain dapat dijahit.



Tabel 13. Proses perakitan produk kerajinan

- 2 Setelah murid menyelesaikan proses perakitan, tahapan berikutnya adalah penyelesaian akhir (*finishing*). Finishing merupakan serangkaian proses untuk melapisi permukaan suatu benda. Tujuan finishing adalah untuk memberikan nilai tambah pada produk sehingga terlihat rapi dan indah.

Keterangan:

- a. Jika produknya dari bahan keras seperti batok kelapa atau kayu, dapat diberi cat/pernis.
- b. Jika bahan bakunya dari plastik, dapat diberi warna/pilox.

Catatan:

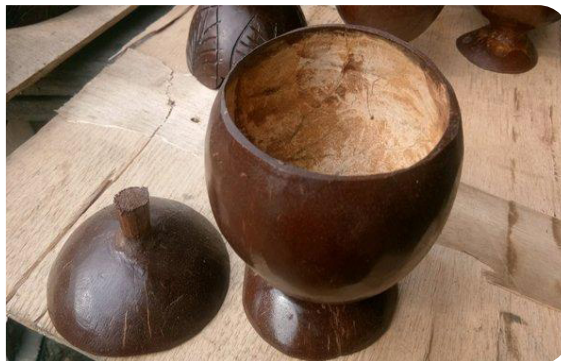
Pendidik melakukan observasi pada tahapan produksi untuk melihat tahapan yang dilakukan murid sesuai kriteria.

1. Contoh produk kerajinan lampu gantung dari bahan baku plastic



Sumber: <https://bit.ly/44iQnV7>

2. Contoh produk kerajinan nusantara dari bahan baku batok kelapa



Sumber: <https://bit.ly/4juQn9h>

Asesmen Proses

Bentuk asesmen : Non tes

Teknik : Penugasan tahapan produksi

Instrumen penilaian : Rubrik observasi tahapan produksi

Rubrik observasi tahapan produksi

No	Tahapan Produksi	Kriteria		
		Cukup	Baik	Sangat Baik
1	Pembahanan	Murid mampu melakukan pemilihan bahan, pembersihan dan pencucian bahan cukup baik tetapi tidak menggunakan alat dan teknik yang tepat.	Murid mampu melakukan pemilihan bahan, pembersihan dan pencucian bahan dengan baik serta menggunakan alat yang tepat namun tekniknya belum tepat.	Murid mampu melakukan pemilihan bahan, pembersihan dan pencucian bahan dengan baik serta menggunakan alat dan teknik yang tepat.

No	Tahapan Produksi	Kriteria		
		Cukup	Baik	Sangat Baik
2	Pembentukan	Murid mampu membuat pola sesuai rancangan namun belum mampu membentuk bahan sesuai pola rancangan.	Murid mampu membuat pola sesuai rancangan dan mampu membentuk bahan sesuai pola rancangan namun tidak menggunakan alat yang tepat.	Murid mampu membuat pola sesuai rancangan dan membentuk bahan sesuai pola rancangan serta menggunakan alat yang tepat dan cermat.
3	Perakitan	Menyambung atau merekatkan komponen kerajinan sesuai teknik dan rapi, namun produk mudah lepas serta belum menggunakan alat yang tepat.	Menyambung atau merekatkan komponen kerajinan sesuai teknik, rapi dan produk tidak mudah lepas namun belum menggunakan alat yang tepat.	Menyambung atau merekatkan komponen kerajinan sesuai teknik, rapi dan produk tidak mudah lepas serta menggunakan alat yang tepat.
4	Penyelesaian Akhir (<i>finishing</i>)	Murid mampu melakukan penyelesaian akhir menggunakan alat yang tepat, namun belum menggunakan teknik yang tepat serta tidak memiliki nilai estetika.	Murid mampu melakukan penyelesaian akhir menggunakan alat dan teknik yang tepat namun belum memiliki nilai estetika.	Murid mampu melakukan penyelesaian akhir menggunakan alat dan teknik yang tepat serta memiliki estetika.

Tindak lanjut

- Kelompok dengan kategori “Cukup” dibimbing langsung oleh pendidik untuk menggunakan alat dan teknik yang tepat, membentuk bahan sesuai pola rancangan dan membuat produk sesuai rancangan.
- Kelompok “Baik” dapat melanjutkan kegiatan pembelajaran selanjutnya.
- Kelompok “Sangat Baik” dapat menjadi tutor sebaya.

Penilaian proses dilakukan antara Pendidik Prakarya dan Pendidik Seni Rupa bersama-sama mengevaluasi hasil produk kerajinan yang telah dibuat oleh murid.

Langkah Pembelajaran 4



Mengaplikasikan (Bermakna, Berkesadaran, Menggembirakan)

- 1 Murid diberikan pertanyaan pemantik (dapat dikembangkan oleh pendidik), seperti:
 - a. Apakah suatu produk memerlukan kemasan yang menarik?
 - b. Bagaimana membuat kemasan yang dapat menaikkan harga jual produk kerajinan?
 - 2 Murid berdiskusi dengan kelompoknya mengenai bahan kemasan yang cocok dengan produk kerajinan yang telah mereka buat.
 - 3 Murid membuat rancangan kemasan yang sesuai dengan produk kerajinan.
 - 4 Murid bersama dengan kelompok berbagi tugas untuk menyiapkan alat dan bahan kemasan kerajinan sesuai dengan konsep rancangan.
 - 5 Murid menyiapkan alat dan bahan untuk digunakan membuat kemasan produk kerajinan.
 - 6 Murid bersama kelompoknya membuat kemasan produk kerajinan yang kreatif dan inovatif sesuai rancangan yang telah mereka buat.
 - 7 Pendidik memantau dan mendampingi murid dalam membuat kemasan produk kerajinan.
- Catatan: Pendidik melakukan observasi pada saat murid membuat kemasan.

Asesmen Proses

Bentuk assesmen : Non tes

Teknik : Penilaian Produk

Rubrik observasi kemasan

No	Pembuatan kemasan	Kriteria			
		Kurang Skor 1	Cukup Skor 2	Baik Skor 3	Sangat baik Skor 4
1	Kesiapan Alat dan Bahan Kemasan	Tidak ada persiapan alat dan bahan	Alat dan bahan tidak lengkap	Sebagian besar alat dan bahan tersedia	Semua alat dan bahan tersedia dan berfungsi dengan baik
2	Kesesuaian Bahan Kemasan dengan Produk	Bahan tidak sesuai, tidak melindungi produk	Bahan kurang cocok, perlindungan produk kurang	Bahan cukup cocok dan berfungsi baik	Bahan sangat cocok dan melindungi produk; ramah lingkungan dan mudah diperoleh
3	Rancangan Kemasan (desain, ukuran, warna)	Rancangan tidak menarik dan tidak sesuai fungsi	Rancangan kurang menarik dan belum proporsional	Rancangan cukup menarik, masih ada aspek yang bisa ditingkatkan	Rancangan menarik, proporsional, warna selaras dengan produk, mudah dibuka dan ditutup

No	Pembuatan kemasan	Kriteria			
		Kurang	Cukup	Baik	Sangat baik
		Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
4	Kreativitas dan Inovasi Kemasan	Tidak ada unsur inovasi atau kreativitas dalam kemasan	Kreativitas terbatas, masih meniru kemasan yang ada	Ada unsur kreatif meskipun belum maksimal	Kemasan menunjukkan ide unik, berbeda dari yang lain, bernilai estetis dan fungsional tinggi

Skor dan kriteria penilaian

Rentang Skor	Kategori	Keterangan
13 – 16	Sangat Baik	Kemasan sangat layak, menarik, dan inovatif. Siap dipasarkan.
9 – 12	Baik	Kemasan cukup layak, perlu sedikit perbaikan.
5 – 8	Cukup	Kemasan belum efektif, perlu revisi signifikan.
1 – 4	Kurang	Kemasan tidak layak, perlu bimbingan dan perbaikan menyeluruh.

Tindak Lanjut

Kategori	Tindak Lanjut
Sangat Baik	Produk siap untuk dipamerkan atau dijual, dapat dijadikan contoh bagi kelompok lain.
Baik	Diberikan masukan untuk peningkatan estetika atau fungsi kemasan.
Cukup	Perlu bimbingan lanjutan dalam perencanaan dan pemilihan bahan kemasan.
Kurang	Perlu pendampingan yang intensif, dalam pembuatan kemasan yang kreatif.



Merefleksi (Bermakna, Berkesadaran, Menggembirakan)

Pendidik meminta umpan balik dari murid tentang kegiatan pembelajaran mengenai tahapan produksi dan pembuatan kemasan.

Contoh pertanyaan refleksi (dapat dikembangkan oleh pendidik):

- 1 Apa yang telah kalian pahami setelah melakukan pembelajaran materi tahapan produksi: pembahanan, pembentukan, perakitan dan finishing serta pembuatan kemasan?
- 2 Apakah kalian sudah bisa membuat produk kerajinan nusantara? Apakah produk kerajinan yang kalian buat bisa dijual? Apakah kalian sudah bisa membuat kemasan yang menarik?
- 3 Apakah ada kesulitan yang kalian rasakan dalam pembuatan produk kerajinan Nusantara? Bagaimana cara mengatasi kesulitan tersebut?
- 4 Manfaat apa yang kalian rasakan setelah mempelajari materi ini?
- 5 Apakah kalian sudah puas dengan produk yang dihasilkan? Jelaskan!
- 6 Bagaimana cara meningkatkan kualitas produk yang telah dihasilkan?

Asesmen Akhir

Bentuk assesmen : Non tes

Teknik : Penilaian Produk

Kriteria	Skala				
	Belum menggunakan alat, bahan, teknik yang tepat serta belum melakukan tahapan yang benar.	Menggunakan alat dan bahan yang tepat, namun belum menggunakan teknik dan tahapan yang benar.	Menggunakan alat, bahan, teknik yang tepat, namun belum melakukan tahapan yang benar.	Menggunakan alat, bahan, teknik yang tepat serta melakukan tahapan yang benar.	Menggunakan alat, bahan, teknik yang tepat dan melakukan tahapan yang benar serta memiliki nilai estetika yang tinggi.
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)

Tahap pembahasan

Tahap pembentukan

Tahap perakitan dan *finishing*

Pembuatan kemasan

Kesimpulan:

Murid dikatakan mencapai tujuan pembelajaran jika berada pada interval nilai 61– 80.

Contoh perhitungan nilai: $3 \times 4 = 12$, ditambah $1 \times 3 = 3 \rightarrow 12 + 3 = 15$.

Perolehan nilai adalah $15 : 20 \times 100 = 75$.

Murid tersebut berada pada interval nilai 61 – 80 berarti mencapai tujuan pembelajaran dan dapat melakukan kegiatan pembelajaran selanjutnya. Namun tetap diberikan umpan balik perbaikan pada aspek yang belum maksimal, misalnya memperkuat estetika atau kesesuaian tahapan teknis.

Tindak lanjut		
No	Skala	Keterangan
1	0 – 60	Belum mencapai tujuan pembelajaran. Pendidik memberikan bimbingan ulang pada tahap yang belum maksimal seperti teknik, alat, atau tahapan kerja yang belum dikuasai.
2	61–80	Mencapai tujuan pembelajaran. Murid dapat melanjutkan ke materi/ pembelajaran berikutnya. Tetap diberi umpan balik untuk memperbaiki aspek kecil (estetika, kerapian, atau teknik tertentu).
3	81–100	Mencapai tujuan pembelajaran. Beri penghargaan atau penguatan. Ajak murid berbagi hasil karyanya kepada teman lain.

Lampiran

Lembar Kerja Pertemuan 1

Jurnal Kegiatan Pembuatan Produk Kerajinan

Kelas :

Nama Anggota Kelompok :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Isilah tabel jurnal proses pembuatan produk kerajinan di bawah ini

No	Tahapan	Waktu	Kegiatan
1	Pembahanan		
2	Pembentukan		
3	Perakitan dan Penyelesaian akhir/ <i>finishing</i>		
4	Membuat kemasan		

Glosarium

<i>Business Model Canvas (BMC)</i>	:	Kerangka visual yang membantu untuk merancang menggambarkan, dan menganalisis model bisnis secara sederhana, menyeluruh, dan sistematis.
Dampak lingkungan	:	Pengaruh perubahan pada lingkungan hidup yang diakibatkan oleh suatu usaha dan/atau kegiatan.
Karakteristik bahan	:	Sifat yang terdapat dalam produk kerajinan yang bersifat terukur.
Kearifan lokal	:	Pemikiran pemanfaatan potensi tradisional kedaerahan yang relevan untuk menciptakan produk kerajinan
Kemasan	:	Suatu wadah ataupun pembungkus produk kerajinan yang memiliki fungsi untuk mencegah ataupun meminimalisir terjadinya kerusakan, serta menarik dan aman.
Keterampilan hidup (<i>Life skill</i>)	:	Kemampuan untuk beradaptasi dan menunjukkan perilaku positif yang pada akhirnya memungkinkan individu untuk menghadapi tuntutan dan tantangan kehidupan sehari-hari dengan efektif.
Modifikasi	:	Pengubahan, penambahan, pengurangan, atau penggabungan terhadap bahan, bentuk, alat, teknik, dan prosedur produksi produk kerajinan.
<i>Display</i>	:	Menampilkan produk kerajinan yang telah dibuat agar terlihat menarik.
Nilai ekonomis	:	Nilai suatu hasil produk kerajinan berdasarkan perhitungan keuangan produksi dan nilai jual

Ergonomis	:	Penyerasian antara fungsi suatu produk kerajinan dengan kenyamanan dan nilai estetikanya.
Eviden	:	Dokumen, hasil kerja, catatan, atau data yang menunjukkan bahwa suatu kegiatan kewirausahaan benar-benar telah dilakukan.
Nilai <i>break even point</i>	:	Nilai penjualan minimum yang harus dicapai agar sebuah usaha tidak mengaloi kerugian (total pendapatan = total biaya)
Perencanaan	:	Penyusunan atau pengembangan rencana produk yang bersifat jadi maupun setengah jadi.
Potensi Lingkungan	:	Sumber daya alam, manusia, dan budaya yang berasal dari lingkungan sekitar dapat dimanfaatkan sebagai sumber ide/ gagasan, penyusunan proposal, penciptaan karya, produksi dan penyajiannya.
Produk inovasi	:	Produk kerajinan yang diciptakan secara kreatif dan layak untuk dimanfaatkan oleh masyarakat.
Potensi Internal	:	Aspek kemampuan, kekuatan, dan sumber daya yang berasal dari dalam diri murid secara individu maupun kelompok.
Potensi Eksternal	:	Aspek peluang dari luar diri yang dapat mendukung keberhasilan, atau potensi di sekitar murid.
<i>Product Knowledge</i>	:	Pengetahuan tentang karakteristik produk kerajinan, nilai jual produk, hingga strategi pemasaran.
<i>Visual</i>	:	Dapat dilihat dengan indra penglihatan (mata); berdasarkan penglihatan yang dapat disentuh dan dirasakan.



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN**