CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

KURIKULUM MERDEKA *(Deep Learning)*

Nama Sekolah	**:**	**SMPIT Insan Utama**
Nama Penyusun	**:**	**Rahmi Tanjung, S.E**
Mata pelajaran	**:**	**Prakarya (Kerajinan)**
Fase D, Kelas / Semester	**:**	**IX (Sembilan) / I (Ganjil) & II (Genap)**

CAPAIAN PEMBELAJARAN
MATA PELAJARAN : PRAKARYA (KERAJINAN)
(Keputusan BSKAP NOMOR 046/H/KR/2025**)**

A. Rasional

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, dankreativitas, 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 satuan pendidikan untuk bekerja sama dengan para perajin yang ada di lingkungan sekitar.

B. Tujuan

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; dan
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.

C. Karakteristik

Mata pelajaran Prakarya Kerajinan mengembangkan kompetensi merancang dan menciptakan produk kerajinan secara kontekstual dan ergonomis (memperhatikan kesesuaian antara fungsi dan kenyamanan produk). 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.

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, tenun, dan lainnya), dan prosedur serta mengembangkan produk displai 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 projek sehingga memberikan pengalaman yang menyeluruh dan komprehensif bagi murid.

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, tenun, dan lainnya), dan prosedur serta mengembangkan produk displai 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 projek sehingga memberikan pengalaman yang menyeluruh dan komprehensif bagi murid.

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

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.
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 displai 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.

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

Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut:

- **Eksplorasi dan Observasi**
  Memahami proses observasi dan eksplorasi produk kerajinan berdasarkan karakteristik bentuk, bahan, alat, teknik, prosedur pembuatan sesuai potensi lingkungan/kearifan lokal.
- **Desain/Perencanaan**
  Merancang desain produk kerajinan menggunakan bahan, alat, teknik, dan prosedur pembuatan, dengan mempertimbangkan potensi lingkungan/kearifan lokal.
- **Produksi**
  Membuat produk kerajinan sesuai dengan rancangan serta menampilkan melalui displai produk yang sesuai.
- **Evaluasi dan Refleksi**
  Pada akhir fase D, murid mampu merefleksikan proses observasi, eksplorasi, desain, dan mengevaluasi produk kerajinan.

Mengetahui, Kepala Sekolah	Kamis,17 Juli 2025 Guru Mata Pelajaran
Novita Hayani,SH.MH	**Rahmi Tanjung,S.E**