XVIII.6. CAPAIAN PEMBELAJARAN PRAKARYA-KERAJINAN

A. Rasional Mata Pelajaran Prakarya-Kerajinan

Kehidupan manusia dalam bermasyarakat, sejak dahulu 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, metoda dan strategi memproduksi) dan Ide (gagasan dan latar belakang memproduksi).

Menyikapi perkembangan dan perubahan teknologi, budaya dan gaya hidup yang terjadi dengan cepat di dunia saat ini, maka dunia pendidikan di Indonesia mengantisipasi melalui penguatan keterampilan dan jiwa kewirausahaan peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang mengembangkan keterampilan dan jiwa kewirausahaan adalah Prakarya yang terdiri dari empat sub bidang keterampilan yaitu kerajinan, rekayasa, budi daya dan pengolahan. Prakarya Kerajinan melatih peserta didik menggunakan kepekaan terhadap lingkungan, ide dan kreativitas, serta keterampilan untuk bertahan hidup secara mandiri dan ekonomis. Seiring berkembangnya zaman, mental generasi muda perlu dibangun agar mampu mengatasi berbagai persoalan hidup termasuk masalah lapangan pekerjaan.

Indonesia memiliki potensi besar bagi pasar dunia industri, maka generasi muda perlu memiliki jiwa yang tangguh untuk berwirausaha, memahami strategi wirausaha dan keberanian untuk terjun ke dalam dunia usaha. Kemampuan keterampilan kreatif Prakarya Kerajinan berpeluang untuk mewujudkan kewirausahaan dimulai sejak pendidikan dasar hingga pendidikan menengah melatih kemampuan kepemimpinan (*leadership),* berinisiatif tinggi dan merespon kebutuhan sekitar, kerja sama *(team work)*, serta berani mengambil resiko (*risk-taking)*.

Mata pelajaran Prakarya Kerajinan mengacu pada konsep hasta karya Ki Hajar Dewantara yaitu mengembangkan cipta, rasa, dan karsa dengan menciptakan produk kerajinan yang berdampak pada diri serta lingkungan menuju keseimbangan antara alam (*nature*) dan

budaya (*culture*). Prakarya Kerajinan mengembangkan kemampuan dan keterampilan peserta didik dengan mengintegrasikan, mengkorelasikan dan mengkolaborasikan berbagai pengetahuan dan disiplin ilmu diantaranya melalui pendekatan STEAM (Sains/*Science*, Teknologi/*technology*, Teknik/*Engineering*, Seni/*Art* dan Matematika/*Mathematic)* untuk menciptakan inovasi produk yang efektif dan efisien melalui pembelajaran kolaboratif dengan dunia kerja dan dunia pendidikan lanjut. Mata pelajaran Prakarya pada jenjang Sekolah Dasar (Fase A-C) diintegrasikan dengan tema atau mata pelajaran lainnya seperti Seni, Bahasa, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, atau mata pelajaran lain yang relevan.

Kurikulum Prakarya Kerajinan mengembangkan kompetensi merancang dan menciptakan produk kerajinan yang berdampak individu maupun sosial secara kontekstual dan ergonomis. Kompetensi ini membutuhkan penguasaan ilmu dan pengetahuan: seni, desain, teknologi, budaya dan ekonomi serta kewirausahaan. Kompetensi pembelajaran terdiri dari menggali (*exploration*) mengembangkan bahan, alat, dan teknik berkarya serta memproduksi. Pengalaman pembelajaran diperoleh dari sekolah, keluarga dan masyarakat. Di samping itu peserta didik dilatih mampu berpikir kreatif-inovatif, logis, sistematis dan global (*komprehensif*). Pengembangan materi pembelajaran bersifat kontekstual yaitu menggali kearifan lokal melalui kemampuan apresiasi, observasi dan eksplorasi untuk membuat desain/perencanaan. Proses produksi kerajinan melalui eksperimentasi, modifikasi dan sentuhan akhir (*finishing touch*) produksi dengan memberi kesempatan merefleksi dan mengevaluasi. Akhirnya, melalui penguasaan ilmu dan pengetahuan: seni, desain, teknologi, budaya, ekonomi dengan semangat kewirausahaan diharapkan dapat terwujud Profil Pelajar Pancasila.

B. Tujuan Mata Pelajaran Prakarya-Kerajinan Prakarya
Kerajinan memiliki tujuan sebagai berikut:

1. merancang dan menghasilkan produk kerajinan yang kreatif melalui penguasaan menggali (*exploration*) bahan, alat, teknik, dan prosedur dengan mengembangkan pengetahuan seni, kerajinan, teknologi, desain, dan budaya,

2. mengapresiasi, mengevaluasi dan merefleksi karya diri, teman, dan perajin berdasarkan pendekatan sistematis ilmiah,
3. menumbuhkembangkan jiwa kewirausahaan melalui kepemimpinan, kerja sama dan berani mengambil resiko.

C. Karakteristik Mata Pelajaran Prakarya-Kerajinan

Kurikulum Prakarya Kerajinan menerapkan: (1) kurikulum progresif (*progressive curriculum*) yaitu kurikulum yang mengikuti perkembangan Ilmu, Pengetahuan, Teknologi, dan Seni (IPTEKS), sehingga materi dan metode pembelajaran menyesuaikan terhadap perkembangan teknologi yang ada; (2) kurikulum terpadu (*integrated curriculum*) yaitu mengkolaborasikan dengan sesama aspek mata pelajaran Prakarya maupun mata pelajaran lainnya; (3) kurikulum korelatif (*corralated curriculum*) yaitu kurikulum yang memberikan kesempatan melaksanakan pembelajaran berbasis *project based learning* dengan sesama aspek Prakarya atau mata pelajaran lainnya untuk menghasilkan satu karya yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; (4) kurikulum mandiri (*single subject curriculum*) yaitu kurikulum yang dilaksanakan secara mandiri dapat menghasilkan karya yang berguna bagi mata pelajaran yang lain baik secara *transfer of training, transfer of knowledge* maupun *transfer of value*.

Pembelajaran Prakarya Kerajinan berorientasi pada pengembangan kemampuan mengeksplorasi bahan, alat, teknik, dan prosedur untuk membuat produk kerajinan kebutuhan sehari-hari dan produk komersial berbasis kewirausahaan. Materi pembelajaran Prakarya Kerajinan dapat menggali potensi daerah/lokal dengan memperhatikan prinsip 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*) sebagai upaya pelestarian budaya dan ekosistem dalam mewujudkan benda fungsional yang bernilai estetis, ekonomis, dan ergonomis. Pembelajaran Prakarya Kerajinan diharapkan terwujudnya Profil Pelajar Pancasila dan dihasilkannya peserta didik yang menguasai teknologi tepat guna melalui sikap analitis, logis, kreatif, inovatif, konstruktif, dan prediktif serta tanggap terhadap lingkungan dan perkembangan zaman.

Lingkup materi Prakarya Kerajinan adalah pembuatan produk dengan memanfaatkan bahan (alam, buatan, limbah organik dan anorganik,

lunak, keras, tekstil, artefak, 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 *display* produk untuk pameran dan kemasan (*packaging*) sesuai kondisi daerah/lingkungan masing-masing, potensi lokal, nusantara hingga mancanegara. Pembelajaran Prakarya Kerajinan dilakukan juga secara mandiri, sinergi, dan gradasi. Pembelajaran secara mandiri artinya pembelajaran yang dilaksanakan sesuai minat dan kemampuan peserta didik dengan supervisi dari guru atau sekolah melalui pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) ataupun pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*). Pembelajaran sinergi adalah model pembelajaran yang membuka kesempatan bagi peserta didik dan sekolah untuk bekerjasama dengan dunia usaha/dunia kerja yang ada di lingkungannya meliputi kegiatan kunjungan ataupun magang. Pembelajaran dilaksanakan secara gradasi yaitu dimulai sejak pendidikan dasar dengan orientasi pengembangan *lifeskill* dan *homeskill* serta berorientasi pada *home industry* untuk tingkat pendidikan menengah.

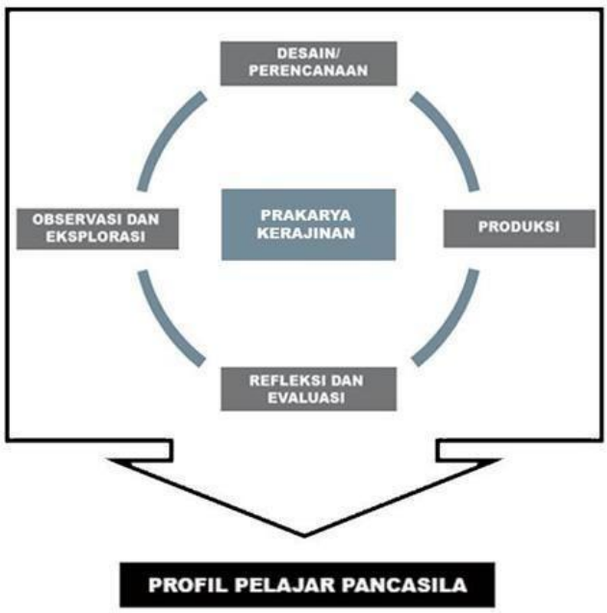
Kurikulum Prakarya Kerajinan berisi empat elemen kompetensi yaitu observasi dan eksplorasi, desain/perancangan, produksi, serta refleksi dan evaluasi seperti berikut:

Elemen	Deskripsi
Observasi dan Eksplorasi	Elemen observasi dan eksplorasi adalah pengamatan dan penggalian (bahan, alat dan teknik) secara sistematis dan kontekstual untuk memperoleh peluang menciptakan produk.
Desain/Perencanaan	Elemen desain atau perencanaan adalah penyusunan atau pengembangan rencana produk (penciptaan, rekonstruksi, dan modifikasi) berdasarkan hasil observasi dan eksplorasi.
Produksi	Elemen Produksi adalah keterampilan pembuatan atau penciptaan produk setengah jadi dan/atau produk jadi yang kreatif dan atau inovatif melalui eksperimen dan penelitian yang menumbuhkan jiwa kewirausahaan.
Refleksi dan Evaluasi	Elemen refleksi dan evaluasi adalah kemampuan pengamatan, apresiasi, identifikasi, analisis, penilaian, dan pemberian saran

	perbaikan/pengembangan produk/kelayakan produk.

Elemen pada mata pelajaran Prakarya Kerajinan saling berkaitan dapat digambarkan sebagai berikut:

Bagan Pembelajaran Prakarya Kerajinan



D. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Prakarya-Kerajinan Setiap Fase

1. Fase A (Umumnya untuk kelas I dan II SD/MI/Program Paket A)

Pada akhir Fase A (Kelas I dan II SD/MI/Program Paket A) peserta didik mampu membuat produk kerajinan kebutuhan sehari-hari berdasarkan karakteristik bahan, produk, dan memberikan tanggapan.

Fase A Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Observasi dan Eksplorasi	Peserta didik mampu mengamati dan menjelaskan bentuk, warna, tekstur, dan fungsi produk kerajinan untuk kebutuhan sehari-hari.
Desain/Perencanaan	Peserta didik mampu menyusun rencana pembuatan produk kerajinan kebutuhan sehari-hari dengan bimbingan.

Produksi	Peserta didik mampu membuat produk kerajinan untuk kebutuhan sehari-hari secara mandiri maupun bekerjasama dengan bimbingan sesuai dengan perencanaan.
Refleksi dan Evaluasi	Peserta didik mampu memberikan tanggapan terhadap produk kerajinan kebutuhan sehari- hari.

2. Fase B (Umumnya untuk kelas III dan IV SD/MI/Program Paket A)

Pada akhir Fase B (Kelas III dan IV SD) peserta didik mampu membuat produk kerajinan sesuai potensi lingkungan dan menjelaskan bahan, alat dan langkah-langkahnya.

Fase B Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Observasi dan Eksplorasi	Peserta didik mampu mengamati dan menjelaskan karakteristik bentuk, warna, tekstur, fungsi produk dan prosedur pembuatan kerajinan sesuai potensi lingkungan.
Desain/Perencanaan	Peserta didik mampu merancang produk kerajinan sesuai potensi lingkungan.
Produksi	Peserta didik mampu membuat produk kerajinan sesuai potensi lingkungan berdasarkan hasil rancangannya secara mandiri dan/atau kerja sama.
Refleksi dan Evaluasi	Peserta didik mampu menanggapi dan memberikan ulasan hasil pembuatan produk kerajinan sesuai potensi lingkungan.

3. Fase C (Umumnya untuk kelas V dan VI SD/MI/Program Paket A)

Pada akhir Fase C (Kelas V dan VI SD) peserta didik mampu menciptakan produk sesuai potensi lingkungan/kearifan lokal dengan memodifikasi bahan, alat atau teknik, dan merefleksikan kelebihan atau kekurangan pada produk.

Fase C Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Observasi dan Eksplorasi	Peserta didik mampu mengamati produk kerajinan hasil modifikasi yang sesuai potensi

Elemen	Capaian Pembelajaran
	lingkungan/kearifan lokal dan mendeskripsikan bahan, alat, teknik serta prosedur pembuatan.
Desain/Perencanaan	Peserta didik mampu merancang produk kerajinan dengan memodifikasi bahan, alat dan teknik sesuai potensi lingkungan/kearifan lokal berdasarkan hasil pengamatannya.
Produksi	Peserta didik mampu membuat produk kerajinan kreatif berdasarkan potensi lingkungan/kearifan lokal dengan modifikasi bahan, alat atau teknik sesuai hasil desainnya secara mandiri dan/atau kerja sama.
Refleksi dan Evaluasi	Peserta didik mampu merefleksikan hasil pembuatan modifikasi produk kerajinan yang dibuatnya berdasarkan manfaat dan karakteristik produk sesuai potensi lingkungan/kearifan lokal.

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

Pada akhir Fase D (Kelas VII, VIII, dan IX SMP/MTs/Program Paket B) peserta didik mampu merancang dan memodifikasi desain produk kerajinan berdasarkan kajian ergonomis sesuai potensi lingkungan dan/atau kearifan lokal yang berbasis kewirausahaan. Pada fase ini, peserta didik mampu memberikan penilaian produk kerajinan berdasarkan fungsi/nilai budaya/nilai ekonomis secara tertulis dan lisan.

Fase D Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Observasi dan Eksplorasi	Peserta didik mampu mengeksplorasi bentuk, bahan, alat, teknik dan prosedur pembuatan produk kerajinan hasil modifikasi yang bernilai ekonomis serta karakteristik *display/*kemasan dari berbagai sumber.
Desain/Perencanaan	Peserta didik mampu merancang desain produk kerajinan melalui modifikasi bentuk, bahan, alat dan teknik berdasarkan kajian ergonomis dengan mempertimbangkan

Elemen	Capaian Pembelajaran
	potensi lingkungan/kearifan lokal yang berbasis kewirausahaan.
Produksi	Peserta didik mampu membuat produk kerajinan modifikasi sesuai dengan rancangannya berdasarkan kajian ergonomis dan potensi lingkungan dan/atau kearifan lokal yang berbasis kewirausahaan serta menampilkan melalui *display* dan/atau kemasan yang menarik.
Refleksi dan Evaluasi	Peserta didik mampu memberi penilaian produk kerajinan modifikasi hasil rancangan sendiri atau orang lain yang bernilai ekonomis berdasarkan potensi lingkungan dan/atau kearifan lokal.

5. Fase E (Umumnya untuk kelas X SMA/MA/Program Paket C)

Pada akhir Fase E (Kelas X SMA/MA/Program Paket C) peserta didik mampu membuat produk kerajinan nusantara berdasarkan desain. Pembuatan desain melalui analisis kebutuhan, kelayakan pasar, eksplorasi bentuk, bahan, alat dan teknik, serta mempresentasikan secara lisan, visual, dan grafis. Pada fase ini, peserta didik mampu mengevaluasi dan memberikan saran terhadap produk kerajinan berdasarkan dampak lingkungan, budaya atau teknologi tepat guna.

Fase E Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Observasi dan Eksplorasi	Peserta didik mampu mengeksplorasi desain produk kerajinan nusantara berdasarkan aspek ergonomis dan nilai ekonomis dari berbagai sumber.
Desain/Perencanaan	Peserta didik mampu membuat rancangan pengembangan produk kerajinan melalui modifikasi bentuk, bahan, alat dan teknik berdasarkan hasil eksplorasi, studi kelayakan pasar dan potensi sumber daya nusantara.
Produksi	Peserta didik mampu mengembangkan produk kerajinan nusantara berbasis kewirausahaan berdasarkan desain yang dibuat dan ditampilkan dengan *display* dan/atau kemasan yang menarik serta dipromosikan

Elemen	Capaian Pembelajaran
	melalui berbagai media informasi dan komunikasi secara verbal maupun visual.
Refleksi dan Evaluasi	Peserta didik mampu memberi penilaian dan saran pengembangan produk kerajinan nusantara berdasarkan penggunaan teknologi tepat guna atau aspek ergonomis serta dampaknya terhadap lingkungan atau budaya secara lisan, visual, dan grafis.

6. Fase F (Umumnya untuk kelas XI dan XII SMA/MA/Program Paket C)

Pada akhir Fase F (Kelas XI dan XII SMA/MA/Program Paket C) peserta didik mampu mengembangkan dan/atau menciptakan produk kerajinan nusantara dan/atau mancanegara yang memiliki nilai jual berdasarkan proposal. Penyusunan proposal melalui kajian ekosistem/kajian ilmiah/analisis kebutuhan/kelayakan pasar. Produk kerajinan tersebut dipresentasikan secara lisan, visual, dan grafis pada berbagai media informasi dan komunikasi secara verbal maupun visual. Pada fase ini, peserta didik mampu mengevaluasi, memberikan kritik, saran, dan solusi terhadap pengembangan produk kerajinan berdasarkan nilai kewirausahaan/dampak lingkungan/teknologi produksinya.

Fase F Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Observasi dan Eksplorasi	Peserta didik mampu mengeksplorasi desain produk kerajinan nusantara dan mancanegara berdasarkan nilai ergonomis, ekonomis, teknik, prosedur, *display* atau kemasan dan aspek pemasaran dari berbagai sumber.
Desain/Perencanaan	Peserta didik mampu membuat rancangan produk kerajinan nusantara dan mancanegara sesuai proposal berdasarkan kajian teknologi produksi/ergonomi, studi kelayakan pasar serta potensi sumber daya yang tersedia.
Produksi	Peserta didik mampu mengembangkan produk kerajinan nusantara dan mancanegara berdasarkan proposal atau desain dan ditampilkan dalam bentuk *display* atau kemasan yang menarik serta dipromosikan

Elemen	Capaian Pembelajaran
	melalui berbagai media informasi dan komunikasi secara verbal maupun visual.
Refleksi dan Evaluasi	Peserta didik mampu memberikan penilaian, argumentasi, dan rekomendasi produk kerajinan nusantara dan mancanegara berdasarkan kajian teknologi produksi/ergonomis dan dampaknya terhadap lingkungan/budaya secara lisan, visual, dan grafis.