

ALUR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN

MATA PELAJARAN PRAKARYA (KERAJINAN) FASE E KELAS 10

CAPAIAN PEMBELAJARAN FASE E (UMUMNYA UNTUK KELAS X SMA/MA/PROGRAM PAKET C)

Pada akhir Fase E, peserta didik mampu merencanakan, membuat, dan mempromosikan produk kerajinan nusantara yang bernilai ekonomis dan/atau ergonomis berdasarkan eksplorasi bahan, alat, teknik, prosedur pembuatan, dan analisis kebutuhan pasar. Peserta didik mampu mengevaluasi produk kerajinan berdasarkan potensi sumber daya yang tersedia.

Capaian Pembelajaran setiap elemen adalah sebagai berikut.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Observasi dan Eksplorasi	Peserta didik mampu mengeksplorasi beragam produk kerajinan nusantara berdasarkan aspek ergonomis dan nilai ekonomis dari berbagai sumber. Peserta didik mengomunikasikan hasil observasi produk kerajinan nusantara melalui berbagai cara.
Desain/ Perencanaan	Peserta didik mampu merancang produk kerajinan nusantara melalui modifikasi bahan, alat, teknik, dan prosedur pembuatan berdasarkan aspek ergonomis dan/atau analisis kebutuhan pasar dan/atau potensi sumber daya yang tersedia.
Produksi	Peserta didik mampu membuat dan mempromosikan produk kerajinan nusantara bernilai ekonomis berdasarkan desain yang dibuat dan ditampilkan dengan <i>display</i> dan/atau kemasan.
Refleksi dan Evaluasi	Peserta didik mampu menggunakan hasil refleksi dari observasi, eksplorasi, desain, dan produksi untuk mengevaluasi pengembangan produk dari kerajinan nusantara berdasarkan aspek ergonomis dan/atau analisis kebutuhan pasar dan/atau potensi sumber daya yang tersedia, menetapkan saran perbaikan, dan merencanakan tindak lanjut.

Elemen	Capaian Pembelajaran Per Elemen	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Observasi dan Eksplorasi	Peserta didik mampu mengeksplorasi desain produk kerajinan nusantara berdasarkan aspek ergonomis dan nilai ekonomis dari berbagai sumber.	• Mengeksplorasi bentuk, bahan, alat dan teknik produk kerajinan nusantara yang ergonomis • Menganalisis potensi nilai ekonomis produk kerajinan berdasarkan potensi	1. Peserta didik mampu menunjukkan karakteristik bahan, alat, dan teknik produk teknologi berbasis otomatisasi sederhana berdasarkan analisis kebutuhan dan kelayakan fungsi.

		sumber daya nusantara	2. Peserta didik mampu membuat pola dan/atau rancangan kerja produk berdasarkan rekonstruksi produk teknologi berbasis otomatisasi sederhana dalam bentuk desain (bagan/sketsa ide) dan tertulis. 3. Peserta didik mampu menciptakan produk rekayasa teknologi berbasis otomatisasi sederhana sesuai kebutuhan lingkungan. 4. Peserta didik mampu menyelenggarakan pameran di lingkungan sekitar untuk mempresentasikan atau mempromosikan produk hasil karyanya. 5. Peserta didik mampu memberikan penilaian dan saran untuk pengembangan produk selanjutnya berdasarkan pengetahuan penciptaan, dampak lingkungan, dan teknologi berbasis otomatisasi sederhana
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.	• Merancang produk kerajinan berdasarkan modifikasi bentuk, bahan, alat, dan teknik dengan pertimbangan ergonomi • Merancang kemasan atau display untuk produk kerajinan	
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 melalui berbagai media informasi dan komunikasi secara verbal maupun visual.	• Membuat produk kerajinan yang ergonomis • Membuat kemasan atau display yang sesuai • Mempromosikan produk kerajinan melalui media yang dipilih	
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.	• Merefleksi proses pembuatan produk • Mengevaluasi kekuatan dan kelemahan produk, dampaknya terhadap lingkungan/pemakai serta pembuatan rencana tindak lanjut	

ALUR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN

PRAKARYA (KERAJINAN) FASE E KELAS 10

Elemen	OBSERVASI DAN EKSPLORASI
Capaian Pembelajaran	Peserta didik mampu mengeksplorasi desain produk kerajinan nusantara berdasarkan aspek ergonomis dan nilai ekonomis dari berbagai sumber.
Tujuan Pembelajaran	• Mengeksplorasi bentuk, bahan, alat dan teknik produk kerajinan nusantara yang ergonomis • Menganalisis potensi nilai ekonomis produk kerajinan berdasarkan potensi sumber daya nusantara
Perkiraan jumlah jam	12 x 90 Menit
Kata/frasa kunci	• Eksplorasi Gagasan & Fungsi • Jenis Produk, Fungsi, Bahan dan Teknik • Prosedur Pembuatan Analisis Fungsi/ Ergonomis & Analisis Nilai Ekonomis
Topik/konten inti	Elemen observasi dan eksplorasi adalah pengamatan dan penggalian (bahan, alat dan teknik) secara sistematis dan kontekstual untuk memperoleh peluang menciptakan produk.
Penjelasan singkat	• Mengeksplorasi gagasan • Mengidentifikasi fungsi, bahan & teknik • Membaca potensi nilai jual produk
Profil Pelajar Pancasila	• Berkebinekaan global (Elemen mengenal dan menghargai budaya) • Bernalar kritis (Elemen memperoleh dan memproses informasi dan gagasan, elemen menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya, elemen refleksi pemikiran dan proses berpikir) • Kreatif, (Elemen menghasilkan gagasan yang orisinal, elemen memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan)
Glosarium	• Desain/Perencanaan adalah sebuah rencana atau gambar yang dibuat untuk menunjukkan tampilan dan fungsi atau cara kerja suatu produk • Sentuhan akhir (<i>finishing touch</i>) sentuhan penyelesaian • Aksesoris benda-benda yang dikenakan seseorang untuk mendukung atau menjadi pengganti pakaian. Bentuk aksesoris

	bermacam-macam dan banyak di antaranya terkait dengan peran gender pemakainya. • Displai menampilkan • Ergonomis bersifat ergonomi: bentuk 3D yang -- mampu menjamin kenyamanan
--	---

Elemen	DESAIN/PERENCANAAN
Capaian Pembelajaran	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.
Tujuan Pembelajaran	• Merancang produk kerajinan berdasarkan modifikasi bentuk, bahan, alat, dan teknik dengan pertimbangan ergonomi • Merancang kemasan atau displai untuk produk kerajinan
Perkiraan jumlah jam	12 x 90 Menit
Kata/frasa kunci	• Desain/Perencanaan Produk Kerajinan Nusantara
Topik/konten inti	Elemen desain atau perencanaan adalah penyusunan atau pengembangan rencana produk (penciptaan, rekonstruksi, dan modifikasi) berdasarkan hasil observasi dan eksplorasi.
Penjelasan singkat	• Membuat sketsa ide produk • Menuliskan penjelasan perancangan berdasarkan eksplorasinya
Profil Pelajar Pancasila	• Berkebinekaan global (Elemen mengenal dan menghargai budaya) • Bernalar kritis (Elemen memperoleh dan memproses informasi dan gagasan, elemen menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya, elemen refleksi pemikiran dan proses berpikir) • Kreatif, (Elemen menghasilkan gagasan yang orisinil, elemen memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan)
Glosarium	• Desain/Perencanaan adalah sebuah rencana atau gambar yang dibuat untuk menunjukkan tampilan dan fungsi atau cara kerja suatu produk • Sentuhan akhir (<i>finishing touch</i>) sentuhan penyelesaian • Aksesoris benda-benda yang dikenakan seseorang untuk mendukung atau menjadi pengganti pakaian. Bentuk aksesoris

	bermacam-macam dan banyak di antaranya terkait dengan peran gender pemakainya. • Displai menampilkan • Ergonomis bersifat ergonomi: bentuk 3D yang -- mampu menjamin kenyamanan
--	---

Elemen	PRODUKSI
Capaian Pembelajaran	Peserta didik mampu mengembangkan produk kerajinan nusantara berbasis kewirausahaan berdasarkan desain yang dibuat dan ditampilkan dengan display dan/atau kemasan yang menarik serta dipromosikan melalui berbagai media informasi dan komunikasi secara verbal maupun visual.
Tujuan Pembelajaran	• Membuat produk kerajinan yang ergonomis • Membuat kemasan atau displai yang sesuai • Mempromosikan produk kerajinan melalui media yang dipilih
Perkiraan jumlah jam	12 x 90 Menit
Kata/frasa kunci	• Pengantar Teknik Kerajinan • Proses Produksi • Displai/Kemasan Produk • Pemasaran Produk Kerajinan Nusantara
Topik/konten inti	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.
Penjelasan singkat	• Memodifikasi bahan dan teknik dengan memanfaatkan teknik tradisional/semimasinal • Mendokumentasikan langkah-langkah pengerjaan produk di dalam jurnal
Profil Pelajar Pancasila	• Berkebinekaan global (Elemen mengenal dan menghargai budaya) • Bernalar kritis (Elemen memperoleh dan memproses informasi dan gagasan, elemen menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya, elemen refleksi pemikiran dan proses berpikir) • Kreatif, (Elemen menghasilkan gagasan yang orisinil, elemen memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi)

	permasalahan)
Glosarium	• Desain/Perencanaan adalah sebuah rencana atau gambar yang dibuat untuk menunjukkan tampilan dan fungsi atau cara kerja suatu produk • Sentuhan akhir (<i>finishing touch</i>) sentuhan penyelesaian • Aksesoris benda-benda yang dikenakan seseorang untuk mendukung atau menjadi pengganti pakaian. Bentuk aksesoris bermacam-macam dan banyak di antaranya terkait dengan peran gender pemakainya. • Displai menampilkan • Ergonomis bersifat ergonomi: bentuk 3D yang -- mampu menjamin kenyamanan

Elemen	REFLEKSI DAN EVALUASI
Capaian Pembelajaran	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.
Tujuan Pembelajaran	• Merefleksi proses pembuatan produk • Mengevaluasi kekuatan dan kelemahan produk, dampaknya terhadap lingkungan/pemakai serta pembuatan rencana tindak lanjut
Perkiraan jumlah jam	12 x 90 Menit
Kata/frasa kunci	-
Topik/konten inti	Elemen refleksi dan evaluasi adalah kemampuan pengamatan, apresiasi, identifikasi, analisis, penilaian, dan pemberian saran perbaikan/pengembangan produk/kelayakan produk.
Penjelasan singkat	• Mempresentasikan produk • Merefleksikan respon teman-temannya • Terhadap produk yang dibuat
Profil Pelajar Pancasila	• Berkebinekaan global (Elemen mengenal dan menghargai budaya) • Bernalar kritis (Elemen memperoleh dan memproses informasi dan gagasan, elemen menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya, elemen refleksi pemikiran dan proses berpikir)

	• Kreatif, (Elemen menghasilkan gagasan yang orisinal, elemen memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan)
Glosarium	• Desain/Perencanaan adalah sebuah rencana atau gambar yang dibuat untuk menunjukkan tampilan dan fungsi atau cara kerja suatu produk • Sentuhan akhir (<i>finishing touch</i>) sentuhan penyelesaian • Aksesoris benda-benda yang dikenakan seseorang untuk mendukung atau menjadi pengganti pakaian. Bentuk aksesoris bermacam-macam dan banyak di antaranya terkait dengan peran gender pemakainya. • Displai menampilkan • Ergonomis bersifat ergonomi: bentuk 3D yang -- mampu menjamin kenyamanan