

Elemen	Capaian Pembelajaran
	teknologi, dan budaya yang tersedia di sekitarnya.
Menciptakan ( <i>Making/Creating</i> )	Peserta didik menciptakan peran baru, naskah orisinal, dan menyusun kembali cerita/alur pertunjukan yang memperlihatkan kejelasan alur dan dinamika cerita/emosi. Peserta didik melakukan eksperimen dengan beragam gaya seni teater. Peserta didik bertindak sebagai perancang, pelaksana, atau pelakon dalam pertunjukan.
Berdampak ( <i>Impacting</i> )	Peserta didik menghasilkan karya teater (naskah atau lakon) berdasarkan minat, pengetahuan, peristiwa aktual, pengalaman, empati, kreativitas, dan respons terhadap ragam topik yang dipilihnya, sehingga memberi dampak positif bagi dirinya dan lingkungan sekitarnya.

#### XIX.1. CAPAIAN PEMBELAJARAN PRAKARYA BUDI DAYA

##### 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 perlu mengantisipasi melalui penguatan keterampilan dan jiwa kewirausahaan peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang mengembangkan keterampilan dan jiwa kewirausahaan adalah Prakarya. Mata Pelajaran Prakarya terdiri dari empat aspek berdasarkan jenis keterampilan yaitu kerajinan, rekayasa, budi daya, dan pengolahan. Prakarya Budi Daya ditujukan untuk mengembangkan keterampilan peserta didik melalui kepekaan terhadap lingkungan, ide, dan kreativitas untuk bertahan hidup mandiri dan ekonomis.

Mata pelajaran Prakarya Budi Daya mengacu pada konsep hasta karya Ki Hajar Dewantara yaitu mengembangkan cipta, rasa, dan karsa dengan menghasilkan produk yang berdampak pada diri serta lingkungan menuju keseimbangan antara *nature and culture*. Prakarya Budi Daya mengembangkan kemampuan dan keterampilan peserta didik dengan mengintegrasikan, mengorelasikan, dan mengolaborasikan berbagai pengetahuan dan disiplin ilmu untuk menciptakan inovasi produk yang efektif dan efisien melalui pembelajaran kolaborasi dengan dunia kerja dan jenjang pendidikan selanjutnya. Kemampuan keterampilan kreatif pada prakarya budi daya berpeluang mewujudkan jiwa kewirausahaan dimulai sejak pendidikan dasar hingga pendidikan menengah, melatih kemampuan kepemimpinan (*leadership*), berinisiatif tinggi, dan merespons kebutuhan sekitar, kerjasama (*teamwork*), serta berani mengambil risiko (*risk-taking*). Akhirnya, melalui penguasaan ilmu dan pengetahuan alam, teknologi budi daya, budaya, ekonomi dengan semangat kewirausahaan diharapkan dapat mewujudkan profil pelajar Pancasila.

## B. Tujuan

Mata pelajaran Prakarya Budi Daya memiliki tujuan sebagai berikut.

1. merencanakan dan menghasilkan produk budi daya yang aman melalui penguasaan eksplorasi bahan, alat, teknik, dan sistem dengan mengembangkan pengetahuan alam dan

teknologi budi daya berbasis ekosistem sesuai potensi lingkungan/kearifan lokal;

2. mengapresiasi, mengevaluasi, dan merefleksi produk budi daya hasil diri sendiri, teman sebaya, dan masyarakat berdasarkan pendekatan ilmiah; dan
3. menumbuhkembangkan jiwa kewirausahaan, antara lain: kepemimpinan, kerjasama, dan berani mengambil risiko.

### C. Karakteristik

Mata pelajaran Prakarya Budi Daya mengembangkan kompetensi merencanakan dan menghasilkan produk budi daya yang aman bagi individu maupun kelompok/masyarakat. Peserta didik diberi kesempatan melakukan kegiatan eksplorasi, merencanakan produksi, melaksanakan produksi, evaluasi, dan refleksi dengan memanfaatkan teknologi dan sumber daya. Proses perencanaan dan produksi produk budi daya memperhatikan ekosistem. Di samping itu, peserta didik dilatih kemampuan berpikir kreatif-inovatif, logis, sistematis, dan global (*komprehensif*). Pengembangan materi pembelajaran bersifat kontekstual, yaitu menggali potensi kearifan lokal melalui apresiasi, observasi, dan eksplorasi untuk membuat perencanaan produksi. Proses produksi budi daya melalui uji coba, dan modifikasi bahan, alat, teknik, dan sistem produksi dengan memberi kesempatan merefleksi dan mengevaluasi. Prakarya Budi Daya berorientasi mengembangkan kemampuan mengonservasi dan memperbanyak sumber daya hayati secara berkelanjutan (*sustainable*). Melalui Prakarya Budi Daya, peserta didik dapat mengasah kecerdasan naturalis untuk memelihara dan/atau mengembangkan tanaman ataupun hewan secara berkelanjutan untuk mendapatkan hasil dan manfaat secara maksimal dengan memperhatikan kelestarian dan ekosistem.

Lingkup materi prakarya budi daya mencakup pertanian (tanaman sayuran, tanaman pangan, tanaman hias, tanaman obat), perikanan (ikan konsumsi dan ikan hias, baik tawar maupun laut), dan peternakan (hewan peliharaan, unggas pedaging, unggas petelur, satwa harapan) yang diselenggarakan

secara mandiri, sinergi, dan gradasi dengan menyesuaikan kondisi dan potensi daerah/lingkungan masing-masing serta memperhatikan kelestarian dan ekosistem.

Berdasarkan uraian di atas, maka mata pelajaran Prakarya Budi Daya diorganisasikan dalam lingkup empat elemen yang terdiri dari observasi/eksplorasi, desain/perencanaan, produksi, serta refleksi dan evaluasi. Keempat elemen tersebut dapat dipelajari secara terpisah dan diaplikasikan sebagai siklus dalam bentuk



proyek sehingga memberikan pengalaman yang menyeluruh dan komprehensif bagi peserta didik.

Elemen dan deskripsi elemen mata pelajaran Prakarya Budi Daya adalah sebagai 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 menghasilkan produk yang kreatif dan inovatif.
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 membudidayakan/menghasilkan produk budi daya yang kreatif

Elemen	Deskripsi
	dan/atau inovatif melalui uji coba 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.

#### D. Capaian Pembelajaran

##### 1. Fase D (Umumnya untuk Kelas VII, VIII dan IX SMP/MTs)

Pada akhir Fase D, peserta didik mampu menghasilkan produk budi daya berdasarkan modifikasi bahan, alat, dan teknik sesuai potensi lingkungan/kearifan lokal untuk mengembangkan jiwa wirausaha, serta memberikan penilaian produk budi daya berdasarkan fungsi/nilai budaya/nilai ekonomis secara lisan dan/atau tertulis.

Capaian Pembelajaran setiap elemen adalah sebagai berikut.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Observasi dan Eksplorasi	Peserta didik memahami aspek-aspek yang penting diobservasi dalam pengembangan produk budidaya dan mampu mengomunikasikan hasil observasi. Peserta didik mampu mengeksplorasi produk budi daya dengan modifikasi bahan, alat, dan teknik sesuai potensi lingkungan/kearifan lokal yang bernilai ekonomis dari berbagai sumber.
Desain/ Perencanaan	Peserta didik mampu menyusun rencana kegiatan budi daya dan menentukan kelayakan produksi

Elemen	Capaian Pembelajaran
	yang bernilai ekonomis dengan modifikasi bahan, alat, teknik sesuai potensi lingkungan/kearifan lokal.
Produksi	Peserta didik mampu menghasilkan produk budi daya yang aman secara bertanggung jawab berdasarkan potensi lingkungan/kearifan lokal dengan modifikasi bahan, alat, dan teknik, serta ditampilkan dalam pengemasan yang menarik serta bernilai ekonomis.
Refleksi dan Evaluasi	Peserta didik mampu merefleksikan proses dan hasil observasi, eksplorasi, desain, dan produksi. Peserta didik mampu mengapresiasi, menganalisis, dan menilai produk budi daya hasil sendiri atau orang lain, serta memberi alternatif saran perbaikan berdasarkan potensi lingkungan dan/atau kearifan lokal.

2. Fase E (Umumnya untuk Kelas X SMA/MA)

Pada akhir Fase E, peserta didik mampu mengembangkan produk budi daya berdasarkan analisis kebutuhan dan kelayakan pasar melalui eksplorasi bahan, alat, dan teknik, serta mempresentasikan, mengevaluasi, dan memberikan saran produk budi daya berdasarkan dampak lingkungan/budaya/teknologi tepat guna.

Capaian Pembelajaran setiap elemen adalah sebagai berikut.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Observasi dan Eksplorasi	Peserta didik mampu mengeksplorasi beragam bahan, alat, teknik, prosedur, dan sistem budi daya produk bernilai ekonomis dari berbagai sumber. Peserta didik mengomunikasikan hasil observasi produk budi daya melalui berbagai cara.
Desain/ Perencanaan	Peserta didik mampu menyusun rencana pengembangan kegiatan budi daya berdasarkan analisis kebutuhan dan kelayakan pasar berdasarkan potensi lingkungan dan hasil eksplorasi.
Produksi	Peserta didik mampu mengembangkan produk budi daya yang aman berbasis kebutuhan pasar, serta menampilkan dalam bentuk pengemasan secara kreatif-inovatif dan dipromosikan melalui informasi dan komunikasi yang tersedia.
Refleksi dan Evaluasi	Peserta didik mampu menggunakan hasil refleksi untuk mengevaluasi pengembangan produk budi daya berdasarkan kajian mutu, pemanfaatan teknologi budi daya dan ekonomi, serta dampak lingkungan/budaya. Peserta didik menetapkan saran perbaikan dan merencanakan tindak lanjut.

## XIX.2. CAPAIAN PEMBELAJARAN PRAKARYA KERAJINAN

### 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 Kurikulum Merdeka dengan memperkuat keterampilan dan jiwa kewirausahaan peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang mengembangkan keterampilan dan jiwa kewirausahaan adalah Prakarya yang terdiri dari empat aspek keterampilan yaitu kerajinan, rekayasa, budi daya, dan pengolahan. Mata pelajaran Prakarya Kerajinan melatih peserta didik menggunakan kepekaan terhadap lingkungan, ide, dan kreativitas, serta keterampilan untuk bertahan hidup secara mandiri dan ekonomis.

Indonesia memiliki potensi besar bagi pasar dunia industri. Oleh karena itu, generasi muda perlu memiliki jiwa yang tangguh untuk berwirausaha dan keberanian untuk memulai di dalam dunia usaha. Pendekatan pada kemampuan keterampilan kreatif dalam prakarya kerajinan berpeluang untuk memperkenalkan dan melatih jiwa kewirausahaan seperti kemampuan kepemimpinan (*leadership*), kerja sama (*team work*), berinisiatif tinggi, dan merespons kebutuhan sekitar, serta berani mengambil risiko (*risk-taking*), sehingga diharapkan mampu berkontribusi dalam mewujudkan profil pelajar Pancasila pada peserta didik.

Mengacu pada konsep hasta karya Ki Hajar Dewantara yaitu mengembangkan cipta, rasa, dan karsa dicapai melalui pendekatan sistem pembelajaran secara mandiri, sinergi, dan gradasi. Pembelajaran dilaksanakan menyesuaikan dengan



minat dan perkembangan kemampuan peserta didik dengan pendampingan dari guru atau sekolah. Pembelajaran juga membuka kesempatan bagi peserta didik dan sekolah untuk bekerja sama dengan dunia usaha/dunia kerja.

## B. Tujuan

Mata pelajaran Prakarya Kerajinan memiliki tujuan sebagai berikut.

1. merancang dan menghasilkan produk kerajinan melalui penggalian (*exploration*) bahan, alat, teknik, dan prosedur pembuatan dengan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan seni, kerajinan, teknologi, desain, budaya, dan ekonomi;
2. 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 masa kini maupun artefak masa lampau di nusantara dan mancanegara; dan
3. menumbuhkembangkan jiwa kewirausahaan, antara lain: kepemimpinan, kerja sama, dan berani mengambil risiko.

## 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 profil pelajar Pancasila pada peserta didik. Bagan Elemen Prakarya Kerajinan ditunjukkan pada gambar di bawah ini.

Pendekatan pembelajaran prakarya kerajinan berorientasi pada kemampuan mengeksplorasi bahan, alat, teknik, dan prosedur sebagai bagian dari proses pembuatan produk kerajinan berbasis kewirausahaan. 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 *product display* yang kreatif dan inovatif 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 peserta didik 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 peserta didik.

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 (bahan, alat, teknik,

Elemen	Deskripsi
	dan prosedur pembuatan) secara sistematis dan kontekstual untuk menciptakan peluang 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 melalui kegiatan uji coba dan penelitian yang menumbuhkan jiwa kewirausahaan.
Refleksi dan Evaluasi	Elemen refleksi dan evaluasi adalah kemampuan mengamati, mengapresiasi, mengidentifikasi, menganalisis, menilai, dan memberi saran perbaikan/pengembangan produk/kelayakan produk.

#### D. Capaian Pembelajaran

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

Pada akhir Fase D, peserta didik mampu merancang dan memodifikasi produk kerajinan yang bernilai ekonomis dan ergonomis serta mengevaluasi produk kerajinan hasil modifikasi sesuai potensi lingkungan dan/atau kearifan lokal.

Capaian Pembelajaran setiap elemen adalah sebagai berikut.