

## XVIII.1. CAPAIAN PEMBELAJARAN SENI MUSIK

### A. Rasional Mata Pelajaran Seni Musik

Seni musik merupakan ekspresi, respon, dan apresiasi manusia terhadap berbagai fenomena kehidupan, baik dari dalam diri maupun dari budaya, sejarah, alam dan lingkungan hidup seseorang, dalam beragam bentuk tata dan olah bunyi-musik. Musik bersifat individu sekaligus universal, mampu menembus sekat-sekat perbedaan, serta menyuarkan isi hati dan buah pikiran manusia yang paling dalam, termasuk yang tidak dapat diwakili oleh bahasa verbal. Musik mendorong manusia untuk merasakan, dan mengekspresikan keindahan melalui penataan bunyi-suara.

Melalui pendidikan seni musik, manusia diajak untuk berpikir dan bekerja artistik-estetik secara kreatif, memiliki daya apresiasi, menerima perbedaan, menghargai kebhinekaan global, sejahtera secara utuh (jasmani, mental-psikologis, dan rohani), yang pada akhirnya akan berdampak terhadap kehidupan manusia (diri sendiri dan orang lain) dan pengembangan pribadi setiap orang dalam proses pembelajaran yang berkesinambungan (terus menerus).

### B. Tujuan Mata Pelajaran Seni Musik

1. Peserta didik mampu mengekspresikan diri atas fenomena kehidupan.
2. Peserta didik peka terhadap persoalan diri secara pribadi dan dunia sekitar.
3. Peserta didik mampu mengasah dan mengembangkan musikalitas, terlibat dengan praktik-praktik bermusik dengan cara yang sesuai, tepat, dan bermanfaat, serta turut ambil bagian dan mampu menjawab tantangan dalam kehidupan sehari-hari.
4. Secara sadar dan bermartabat peserta didik mengusahakan perkembangan kepribadian, karakter, dan kehidupannya baik untuk diri sendiri maupun untuk sesama dan alam sekitar.

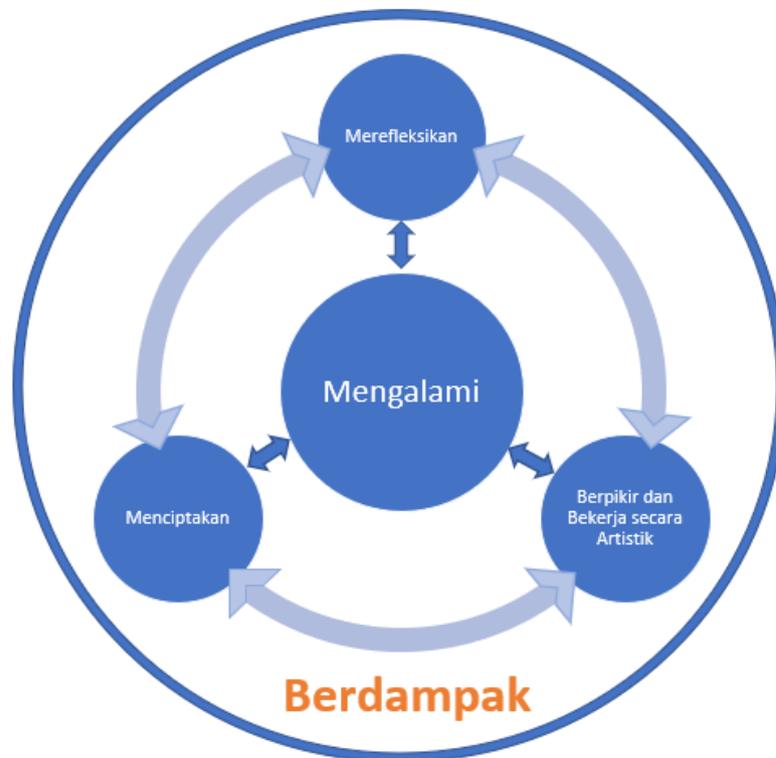
### C. Karakteristik Mata Pelajaran Seni Musik

1. Pelajaran seni musik mencakup: pengembangan musikalitas; kebebasan berekspresi; pengembangan imajinasi secara luas; menjalani disiplin kreatif; penghargaan akan nilai-nilai keindahan; pengembangan rasa kemanusiaan, toleransi dan

menghargai perbedaan; pengembangan karakter/kepribadian manusia secara utuh (jasmani, mental/psikologis, dan rohani) yang dapat memberikan dampak dalam kehidupan manusia.

2. Pelajaran musik membantu mengembangkan musikalitas, kemampuan bermusik peserta didik melalui berbagai macam praktik musik yang baik secara:
  - a. Ekspresif dan indah
  - b. Kesadaran, pemahaman dan penghayatan akan unsur-unsur/ elemen-elemen bunyi-musik dan kaidah-kaidahnya
  - c. Dengan penerapan yang tepat guna

Dalam pembelajaran praktik Seni Musik mencakup elemen-elemen sebagai berikut:



Elemen	Deskripsi
Mengalami <i>(Experiencing)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mengenali, merasakan, menyimak, mencoba/bereksperimen, dan merespon bunyi-musik dari beragam sumber, dan beragam jenis/ bentuk musik dari berbagai konteks budaya dan era.</li> <li>• Peserta didik mengeksplorasi bunyi dan beragam karya-karya musik, bentuk musik, alat-alat yang menghasilkan bunyi-musik, dan penggunaan teknologi dalam praktik bermusik.</li> <li>• Peserta didik mengamati, mengumpulkan, dan merekam pengalaman dari beragam praktik</li> </ul>

Elemen	Deskripsi
	bermain musik, menumbuhkan kecintaan pada musik dan mengusahakan dampak bagi diri sendiri, orang lain, dan masyarakat.
Merefleksikan ( <i>Reflecting</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Peserta didik memiliki nilai-nilai yang generatif-lestari dalam pengalaman dan pembelajaran bermusik secara artistik-estetik yang berkesinambungan (terus-menerus).</li> <li>● Peserta didik mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir dan bekerja artistik-estetik, dalam konteks unjuk karya musik.</li> </ul>
Berpikir dan Bekerja Secara Artistik ( <i>Thinking and Working Artistically</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Peserta didik merancang, menata, menghasilkan, mengembangkan, <i>me-reka ulang</i>, dan mengkomunikasikan ide melalui proses mengalami, merefleksikan, dan menciptakan.</li> <li>● Peserta didik mengeksplorasi dan menemukan sendiri bentuk karya dan praktik musik (elaborasi dengan bidang keilmuan yang lain: seni-rupa, tari, drama/lakon, dan non-seni) yang membangun, dan bermanfaat untuk menanggapi setiap tantangan hidup dan kesempatan berkarya secara mandiri.</li> <li>● Peserta didik meninjau dan memperbaiki karya pribadi sesuai dengan kebutuhan masyarakat, jaman, konteks fisik-psikis, budaya, dan kondisi alam.</li> <li>● Peserta didik menjalani kebiasaan/disiplin secara kreatif sebagai sarana melatih kelancaran, keluwesan, dan kemampuan bermusik.</li> </ul>
Menciptakan ( <i>Creating</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Peserta didik memilih penggunaan beragam media dan teknik bermain dalam praktik musik untuk menghasilkan karya musik sesuai dengan konteks, kebutuhan dan ketersediaan, serta kemampuan praktik musik masyarakat, sejalan dengan perkembangan teknologi.</li> <li>● Peserta didik menciptakan karya-karya musik dengan standar musikalitas yang baik dan sesuai dengan kaidah/budaya dan kebutuhan, dapat dipertanggungjawabkan, berdampak pada diri sendiri dan orang lain, dalam beragam bentuk praktik musik.</li> </ul>
Berdampak ( <i>Impacting</i> ) bagi diri sendiri dan orang lain	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Peserta didik memilih, menganalisis, menghasilkan karya-karya musik dengan kesadaran untuk terus mengembangkan kepribadian dan karakter bagi diri sendiri dan sesama.</li> <li>● Peserta didik memilih, menganalisis menghasilkan karya-karya musik dengan kesadaran untuk terus membangun persatuan dan kesatuan bangsa.</li> <li>● Peserta didik memilih, menganalisis, menghasilkan karya-karya musik dengan kesadaran untuk terus meningkatkan cinta kasih kepada sesama manusia dan alam semesta.</li> </ul>

Elemen	Deskripsi
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menjalani kebiasaan/disiplin kreatif dalam praktik musik sebagai sarana melatih pengembangan pribadi dan bersama, dan menjadi semakin baik (waktu demi waktu, tahap demi tahap).</li> </ul>

D. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Seni Musik setiap Fase

1. Fase A (Umumnya untuk kelas I dan II SD/MI/Program Paket A)  
 Pada akhir Fase A, peserta didik mampu menyimak, melibatkan diri secara aktif dalam pengalaman atas bunyi-musik (bernyanyi, bermain alat/media musik, mendengarkan), mengimitasi bunyi-musik serta dapat mengembangkannya menjadi pola baru yang sederhana. Peserta didik mengenali diri sendiri, sesama, dan lingkungannya serta mengalami keberagaman/kebhinekaan sebagai bahan dasar berkegiatan musik seperti yang terwujud dalam pengenalan kualitas-kualitas dan unsur-unsur sederhana dalam bunyi/musik beserta konteks yang menyertainya seperti: lirik lagu dan kegunaan musik yang dimainkan.

Fase A berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Mengalami ( <i>Experiencing</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengimitasi bunyi-musik sederhana dengan mengenal unsur-unsur bunyi-musik baik intrinsik maupun ekstrinsik.
Merefleksikan ( <i>Reflecting</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengenali diri sendiri, sesama, dan lingkungan yang beragam (berkebhinekaan), serta mampu memberi kesan atas praktik bermusik lewat bernyanyi atau bermain alat/media musik baik sendiri maupun bersama-sama dalam bentuk sederhana.
Berpikir dan Bekerja Secara Artistik ( <i>Thinking and Working Artistically</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menyimak, mengenali, dan mengimitasi bunyi-musik dan menerapkan kebiasaan bermusik yang baik dan rutin dalam berpraktik musik sederhana sejak dari persiapan, saat bermusik, maupun usai berpraktik musik, serta memilih secara aktif dan memainkan karya musik sederhana secara artistik, yang mengandung nilai-nilai positif dan membangun.
Menciptakan ( <i>Creating</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengembangkan imitasi bunyi-musik menjadi pola baru yang sederhana dengan mengenal

	unsur-unsur bunyi-musik baik intrinsik maupun ekstrinsik.
Berdampak ( <i>Impacting</i> ) bagi diri sendiri dan orang lain	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menjalani kebiasaan bermusik yang baik dan rutin dalam berpraktik musik dan aktif dalam kegiatan-kegiatan bermusik lewat bernyanyi dan memainkan media bunyi-musik sederhana serta mendapatkan pengalaman dan kesan baik bagi diri sendiri, sesama, dan lingkungan.

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

Pada akhir Fase B, peserta didik dapat memberi kesan dan mendokumentasikan musik yang dialaminya dalam bentuk lisan, tulisan, gambar, maupun bentuk lainnya. Peserta didik menjalani kebiasaan praktik musik yang baik dan rutin (disiplin kreatif) dalam berpraktik musik sederhana untuk kelancaran dan keluwesannya menjalani dan mengembangkan kemampuan musikalitas baik bagi diri sendiri maupun secara bersama-sama serta mendapatkan kesan baik atas pengalamannya tersebut. Peserta didik semakin dapat menyimak, melibatkan diri secara aktif dalam praktik-praktik bermusik (bernyanyi, bermain alat/media musik, mendengarkan, membuat musik), semakin lancar dalam mengimitasi bunyi-musik sederhana.

Fase B Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Mengalami ( <i>Experiencing</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengimitasi dan menata bunyi-musik sederhana dengan menunjukkan kepekaan akan unsur-unsur bunyi-musik baik intrinsik maupun ekstrinsik.
Merefleksikan ( <i>Reflecting</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengenali diri sendiri, sesama, dan lingkungan yang beragam (berkebhinekaan), serta mampu memberi kesan atas praktik bermusik lewat bernyanyi atau bermain alat/media musik baik sendiri maupun bersama-sama dalam beragam bentuk: lisan, tulisan/gambar, atau referensi lainnya.
Berpikir dan Bekerja Secara Artistik	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menyimak, mendokumentasikan secara

Elemen	Capaian Pembelajaran
<i>(Thinking and Working Artistically)</i>	sederhana, dan menjalani kebiasaan bermusik yang baik dan rutin dalam berpraktik musik sejak dari persiapan, saat bermusik, maupun usai berpraktik musik, serta memilih secara aktif dan memainkan karya musik sederhana secara artistik, yang mengandung nilai-nilai positif dan membangun.
Menciptakan <i>(Creating)</i>	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengembangkan, mengimitasi, dan menata bunyi-musik sederhana menjadi pola baru dengan mempertimbangkan unsur-unsur bunyi-musik intrinsik maupun ekstrinsik.
Berdampak <i>(Impacting)</i> bagi diri sendiri dan orang lain	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menjalani, mendokumentasikan kebiasaan bermusik yang baik dan rutin dalam berpraktik musik dan aktif dalam kegiatan-kegiatan bermusik lewat bernyanyi dan memainkan media bunyi-musik sederhana serta mendapatkan pengalaman dan kesan baik bagi diri sendiri, sesama, dan lingkungan.

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

Pada akhir Fase C, peserta didik menunjukkan kepekaannya terhadap unsur-unsur bunyi-musik dan konteks sederhana dari sajian musik seperti: lirik lagu, kegunaan musik yang dimainkan, serta keragaman budaya yang melatarbelakanginya. Peserta didik mampu berpartisipasi dalam aktivitas musikal dan mampu memberikan respon yang memadai dengan lancar dan *luwes*, sederhana, terencana/situasional, baik secara individu maupun kelompok (bersama-sama, dengan menyadari pentingnya orang/pihak lain, persatuan, kekompakan, dan kebersamaan). Peserta didik mampu memberi kesan dan mendokumentasikan musik yang dialaminya dalam bentuk yang dapat dikomunikasikan secara lebih umum seperti: lisan, tulisan gambar, notasi musik, dan audio. Peserta didik mampu menjalani kebiasaan praktik musik yang baik dan rutin dalam melakukan praktik musik mulai persiapan, penyajian, hingga setelah musik selesai disajikan. Peserta didik perlu memiliki kemampuan memilih, memainkan dan menghasilkan karya-karya musik sederhana yang mengandung nilai-nilai lokal-global yang positif,

berperan secara aktif, kreatif, artistik, untuk mendapatkan pengalaman dan kesan baik untuk perbaikan dan kemajuan diri sendiri dan bersama.

#### Fase C Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Mengalami ( <i>Experiencing</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengolah pola/tata bunyi-musik dan semakin menunjukkan tingkat kepekaan akan unsur-unsur bunyi-musik baik intrinsik maupun ekstrinsik.
Merefleksikan ( <i>Reflecting</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengenali dan memberi kesan atas praktik bermusik lewat bernyanyi atau bermain alat/media musik baik sendiri maupun bersama-sama dalam bentuk-bentuk yang bisa diacu dan dikomunikasikan secara lebih umum dalam bentuk: lisan, tulisan/gambar, notasi musik, maupun audio.
Berpikir dan Bekerja Secara Artistik ( <i>Thinking and Working Artistically</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menjalani kebiasaan baik dan rutin dalam berpraktik musik sejak dari persiapan, saat, maupun usai berpraktik musik, serta memilih, memainkan dan menghasilkan karya-karya musik sederhana yang mengandung nilai-nilai kearifan lokal-global dan positif, secara aktif, kreatif, dan artistik.
Menciptakan ( <i>Creating</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menata dan mengolah pola/ tata bunyi-musik dalam konteks sederhana dan semakin menunjukkan tingkat kepekaan akan unsur-unsur bunyi-musik baik intrinsik maupun ekstrinsik baik secara terencana maupun situasional.
Berdampak ( <i>Impacting</i> ) bagi diri sendiri dan orang lain	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menjalani kebiasaan baik dan rutin dalam berpraktik musik dan aktif dalam kegiatan-kegiatan bermusik lewat bernyanyi dan memainkan media bunyi-musik serta mendapatkan pengalaman dan kesan baik bagi perbaikan dan kemajuan diri sendiri dan bersama.

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

Pada akhir Fase D, peserta didik mampu menyimak dengan baik, serta mampu melibatkan diri secara aktif dalam pengalaman atas

bunyi-musik. Peserta didik menunjukkan kepekaannya terhadap unsur-unsur bunyi-musik dan konteks sederhana dari sajian musik seperti: lirik lagu, kegunaan musik yang dimainkan, budaya, era, dan *style*. Peserta didik menghasilkan gagasan yang kemudian ditindaklanjuti hingga menjadi karya musik yang otentik dalam sebuah sajian sebagai perwujudan kepekaan akan unsur-unsur bunyi-musik dengan menunjukkan pengetahuan dan keluasan ragam konteks, baik secara terencana maupun situasional sesuai dan sadar akan kaidah tata bunyi-musik. Peserta didik mampu memberi kesan, dan merekam beragam praktik bermusik baik sendiri maupun bersama-sama yang berfungsi sebagai dokumentasi maupun alat komunikasi secara lebih umum serta menyadari hubungannya dengan konteks dan praktik-praktik lain (di luar musik) yang lebih luas. Peserta didik mampu menjalani kebiasaan praktik musik yang baik dan rutin. Mulai persiapan, saat penyajian, maupun setelah praktik musik untuk perkembangan dan perbaikan kelancaran serta keluwesan dalam melakukan praktik musik. Peserta didik memiliki kemampuan dalam memilih, memainkan, menghasilkan, dan menganalisis karya-karya musik secara aktif, kreatif, artistik, musikal yang mengandung nilai-nilai kearifan lokal dan global serta mendapatkan pengalaman dan kesan baik dan berharga bagi perbaikan dan kemajuan diri sendiri secara utuh dan bagi kemajuan bersama.

#### Fase D Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Mengalami ( <i>Experiencing</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik menyimak, melibatkan diri secara aktif dalam pengalaman atas bunyi-musik, menunjukkan kepekaan akan konteks serta mampu secara aktif berpartisipasi dalam sajian musik.
Merefleksikan ( <i>Reflecting</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menyimak, melibatkan diri secara aktif dalam pengalaman atas bunyi-musik, menunjukkan kepekaan akan konteks serta mampu secara aktif berpartisipasi dalam sajian musik.
Berpikir dan Bekerja Secara Artistik	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menjalani kebiasaan baik dan rutin dalam berpraktik musik sejak dari persiapan, saat,

Elemen	Capaian Pembelajaran
<i>(Thinking and Working Artistically)</i>	maupun usai berpraktik musik untuk perkembangan dan perbaikan kelancaran serta keluwesan bermusik, serta memilih, memainkan, menghasilkan, dan menganalisis karya-karya musik secara aktif, kreatif, artistik, musikal, dan mengandung nilai-nilai kearifan lokal baik secara individu maupun secara berkelompok.
Menciptakan <i>(Creating)</i>	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menghasilkan gagasan hingga menjadi karya musik yang otentik dalam sebuah sajian dengan kepekaan akan unsur-unsur bunyi-musik baik intrinsik maupun ekstrinsik, keragaman konteks, baik secara terencana maupun situasional sesuai dan sadar akan kaidah tata bunyi/musik.
Berdampak <i>(Impacting)</i> bagi diri sendiri dan orang lain	Pada akhir fase ini, Peserta didik mampu menjalani kebiasaan baik dan rutin dalam berpraktik musik dan aktif dalam kegiatan-kegiatan bermusik lewat bernyanyi, memainkan media bunyi-musik dan memperluas ragam praktik musiknya serta terus mengusahakan mendapatkan pengalaman dan kesan baik dan berharga bagi perbaikan dan kemajuan diri sendiri secara utuh dan bersama.

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

Pada akhir Fase E, peserta didik mampu menyimak dengan baik dan cermat, melibatkan diri secara aktif dalam pengalaman atas bunyi-musik. Peserta didik dapat mengkaji, memberi kesan, dan merekam beragam praktik bermusik baik sendiri maupun bersama-sama baik sebagai dokumentasi maupun alat komunikasi secara umum serta menyadari hubungannya dengan konteks dan praktik-praktik lain (di luar musik) yang lebih luas untuk perbaikan hidup baik diri sendiri, sesama, lingkungan dan alam semesta. Peserta didik mampu menjalani kebiasaan praktik musik yang baik dan rutin dalam melakukan praktik musik mulai persiapan, penyajian, maupun setelah melakukan praktik musik dengan kesadaran untuk perkembangan, perbaikan, kelancaran serta *keluwesan* dalam melakukan praktik musik. Peserta didik mampu memilih, memainkan, menghasilkan, menganalisis, merefleksi karya-karya musik secara aktif, kreatif, artistik, dan musikal secara bebas dan bertanggung jawab, serta sensitif

terhadap fenomena kehidupan manusia serta terus mengusahakan mendapatkan pengalaman dan kesan baik dan berharga bagi perbaikan dan kemajuan diri sendiri secara utuh dan bagi kemajuan bersama.

Fase E Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Mengalami ( <i>Experiencing</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menyimak, melibatkan diri secara aktif dalam pengalaman atas kesan terhadap bunyi-musik, peka dan paham, serta secara sadar melibatkan konteks sajian musik dan berpartisipasi aktif dalam sajian musik yang berguna bagi perbaikan hidup baik untuk diri sendiri, sesama, lingkungan, dan alam semesta.
Merefleksikan ( <i>Reflecting</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menyimak, melibatkan diri secara aktif dalam pengalaman atas kesan terhadap bunyi-musik, peka dan paham, serta secara sadar melibatkan konteks sajian musik dan berpartisipasi aktif dalam sajian musik yang berguna bagi perbaikan hidup baik untuk diri sendiri, sesama, lingkungan, dan alam semesta.
Berpikir dan Bekerja Secara Artistik ( <i>Thinking and Working Artistically</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menjalani kebiasaan baik dan rutin dalam berpraktik musik sejak dari persiapan, saat, maupun usai berpraktik musik dengan kesadaran untuk perkembangan dan perbaikan kelancaran serta keluwesan bermusik, serta memilih, memainkan, menghasilkan, menganalisis, dan merefleksi karya-karya musik secara aktif, kreatif, artistik, dan musikal secara bebas dan bertanggung jawab, serta sensitif terhadap fenomena kehidupan manusia.
Menciptakan ( <i>Creating</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menghasilkan gagasan dan karya musik yang otentik dalam sebuah sajian dengan kepekaan akan unsur-unsur bunyi-musik baik intrinsik maupun ekstrinsik, keragaman konteks, melibatkan praktik-praktik selain musik (bentuk seni yang lain) baik secara terencana maupun situasional yang berguna bagi perbaikan hidup diri sendiri, sesama, lingkungan, dan alam semesta.
Berdampak ( <i>Impacting</i> ) bagi diri sendiri dan orang lain	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menjalani kebiasaan baik dan rutin dalam berpraktik musik dan aktif dalam kegiatan-

Elemen	Capaian Pembelajaran
	kegiatan bermusik lewat bernyanyi, memainkan media bunyi-musik dan memperluas wilayah praktik musiknya dengan praktik-praktik lain di luar musik serta terus mengusahakan mendapatkan pengalaman dan kesan baik dan berharga bagi perbaikan dan kemajuan diri sendiri secara utuh dan bersama.

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

Pada akhir Fase F, peserta didik mampu menyimak dengan baik dan cermat, melibatkan diri secara aktif dan kreatif dalam pengalaman atas bunyi-musik. Peserta didik menunjukkan kepekaannya terhadap unsur-unsur bunyi-musik dan kepekaan serta menunjukkan adanya penambahan wawasan atas beragam konteks dari sajian musik seperti: lirik lagu, kegunaan musik yang dimainkan, era, *style*, kondisi sosial-budaya, ekologis, dan sebagainya. Peserta didik menghasilkan gagasan dan karya musik yang otentik dengan menunjukkan kepekaan terhadap unsur-unsur bunyi-musik dan memperlihatkan pengetahuan dan pemahaman atas keragaman konteks. Peserta didik mampu melibatkan praktik-praktik selain musik (bentuk seni lain, pelibatan dan penggunaan teknologi yang sesuai) baik secara terencana maupun situasional sesuai kaidah tata bunyi/musik.

Fase F Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Mengalami ( <i>Experiencing</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menyimak dengan baik dan cermat, melibatkan diri secara aktif dalam pengalaman atas bunyi-musik, peka dan paham, serta secara sadar melibatkan konteks sajian musik dan berpartisipasi aktif dalam sajian musik secara luas.
Merefleksikan ( <i>Reflecting</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menyimak dengan baik dan cermat, melibatkan diri secara aktif dalam pengalaman atas bunyi-musik, peka dan paham, serta secara sadar melibatkan konteks sajian musik dan berpartisipasi aktif dalam sajian musik secara luas.

Elemen	Capaian Pembelajaran
<p>Berpikir dan Bekerja Secara Artistik (<i>Thinking and Working Artistically</i>)</p>	<p>Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menyimak dan menjalani kebiasaan bermusik secara baik dan cermat, serta menunjukkan tingkat kepekaan yang tinggi akan unsur-unsur bunyi-musik, pengetahuan dan pemahaman bermusik, serta keberagaman konteks musik, dalam praktik musik yang terencana secara sadar maupun situasional akan kaidah tata bunyi-musik.</p>
<p>Menciptakan (<i>Creating</i>)</p>	<p>Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menghasilkan gagasan dan karya musik yang otentik dalam sebuah sajian dengan kepekaan akan unsur-unsur bunyi-musik baik intrinsik maupun ekstrinsik, keragaman konteks, melibatkan praktik-praktik selain musik (bentuk seni yang lain, penerapan dan penggunaan teknologi yang sesuai) baik secara terencana maupun situasional sesuai dan sadar akan kaidah tata bunyi/musik.</p>
<p>Berdampak (<i>Impacting</i>) bagi diri sendiri dan orang lain</p>	<p>Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menjalani kebiasaan baik dan rutin dalam berpraktik musik dan aktif dalam kegiatan-kegiatan bermusik lewat bernyanyi, memainkan media bunyi-musik dan memperluas wilayah praktik musiknya dengan praktik-praktik lain di luar musik, serta penambahan wawasan akan keberagaman konteks bermusik: lirik lagu, kegunaan musik yang dimainkan, era, style, kondisi sosial-budaya, ekologis, dan lain-lainnya, yang dapat berdampak bagi perbaikan dan kemajuan diri sendiri secara utuh dan bersama.</p>

## XVIII.2. CAPAIAN PEMBELAJARAN SENI RUPA

### A. Rasional Mata Pelajaran Seni Rupa

Setiap manusia memiliki kemampuan untuk melihat, merasakan dan mengalami sebuah keindahan. Kepekaan terhadap keindahan membantu manusia untuk dapat memaknai hidupnya dan menjalani hidupnya dengan optimal. Diharapkan melalui pembelajaran seni rupa, kepekaan tersebut dapat dibangun sejak dini.

Semenjak zaman prehistorik, bahasa rupa merupakan citra yang memiliki daya dan dampak luar biasa dalam menyampaikan pesan, menghibur, melestarikan, menghancurkan dan menginspirasi hingga kurun waktu tak terhingga.

Pembelajaran seni rupa mendorong terbentuknya Profil Pelajar Pancasila. Melalui seni rupa, peserta didik dibiasakan dapat berpikir terbuka, kreatif, apresiatif, empatik, serta menghargai perbedaan dan keberagaman. Selain itu, peserta didik juga memperoleh pengalaman mengamati dan menikmati keindahan serta mengalami proses perenungan dari dalam maupun luar diri mereka untuk diekspresikan pada karya seni rupa yang berdampak pada diri, lingkungan maupun masyarakat.

Melalui pembelajaran seni rupa, peserta didik menyadari bahwa seni rupa dapat membentuk sejarah, budaya dan peradaban sebuah bangsa maupun seluruh dunia. Peserta didik menghargai dan melestarikan budaya Indonesia yang menjunjung tinggi kearifan lokal, kebinnekaan global, dan perkembangan teknologi.

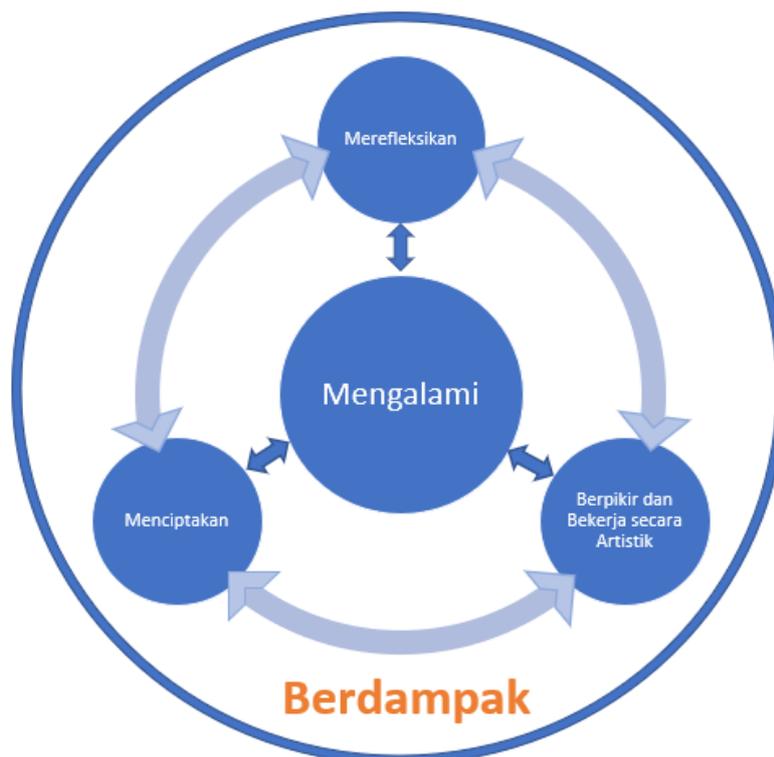
Dengan demikian, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan mengembangkan nilai-nilai estetika, logika dan etika dalam dirinya untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sesuai tujuan pendidikan nasional.

### B. Tujuan Mata Pelajaran Seni Rupa

Pembelajaran seni rupa bertujuan mengembangkan kreativitas dan kepekaan terhadap estetika, logika dan etika untuk membantu peserta didik meningkatkan kualitas hidupnya. Di samping itu, kemampuan peserta didik dalam mengamati, mengenal, merasakan, memahami dan mengalami nilai-nilai keindahan, semakin terasah dalam merespon sebuah gagasan, peluang dan tantangan.

### C. Karakteristik Mata Pelajaran Seni Rupa

- Pembelajaran berpusat pada peserta didik; dimana mereka memiliki ruang kreativitas untuk menemukan gagasan dan caranya sendiri dalam berkarya, sesuai dengan kemampuan, minat, bakat dan kecepatan belajarnya masing-masing.
- Pembelajaran melalui pengalaman mengamati, mencipta, menikmati, mengetahui, memahami, bersimpati, berempati, peduli dan toleransi terhadap beragam nilai, budaya, proses dan karya.
- Pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, relevan, dan mengembangkan keterampilan bekerja dan berpikir artistik bagi kehidupan sehari-hari.
- Pembelajaran seni rupa merayakan keunikan individu dan bersifat khas/kontekstual sesuai potensi yang dimiliki peserta didik, satuan pendidikan dan daerahnya.
- Pembelajaran seni rupa terhubung erat dengan aspek seni maupun bidang ilmu lainnya dan mendorong kolaborasi interdisipliner.
- Pembelajaran seni rupa memiliki dampak bagi diri peserta didik dan lingkungannya. Kesadaran akan dampak sebuah karya akan mendorong terbentuknya sikap bertanggung jawab.



Gambar 1. Lima elemen/domain landasan pembelajaran seni rupa

Landasan Pembelajaran Seni Rupa memiliki lima elemen/domain yang mandiri dan berjalan beriringan sebagai kesatuan yang saling mempengaruhi dan mendukung. Setiap elemen bukan sebuah urutan atau prasyarat dari elemen lainnya. Masing-masing mampu berdiri sendiri secara mandiri namun memiliki hubungan dalam peran antar elemen:

Elemen	Deskripsi
Mengalami <i>(Experiencing)</i>	Mengarahkan peserta didik untuk mendapatkan pengalaman secara langsung dengan; mengamati, mengumpulkan, dan merekam informasi visual dari kehidupan sehari-hari sebagai sumber gagasan dalam berkarya.  Peserta didik mengeksplorasi dan bereksperimen dengan berbagai bahan, alat, dan prosedur dalam menciptakan sebuah karya seni rupa.
Menciptakan <i>(Making/Creating)</i>	Memotivasi peserta didik untuk menciptakan sebuah karya seni rupa.
Merefleksikan <i>(Reflecting)</i>	Peserta didik mengevaluasi perkembangan diri, mampu menjelaskan, memberi komentar, dan umpan balik secara kritis atas karya pribadi maupun karya orang lain dengan mempresentasikannya secara runut, terperinci dan menggunakan kosa kata yang tepat.
Berpikir dan Bekerja Artistik <i>(Thinking and Working Artistically)</i>	Peserta didik menggunakan berbagai sudut pandang, pengetahuan dan keterampilan artistik dalam menciptakan sebuah peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan permasalahan kehidupan sehari-hari.  Peserta didik memiliki kebebasan dalam mengeksplorasi dan bereksperimen dengan alat, bahan dan prosedur sehingga menemukan cara mereka sendiri dalam mengembangkan gagasannya.
Berdampak <i>(Impacting)</i>	Pembelajaran dan karya seni rupa peserta didik diharapkan memiliki dampak positif pada dirinya, lingkungan dan masyarakat serta dapat dipertanggungjawabkan.

#### D. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Seni Rupa setiap Fase

##### 1. Fase A (Kelas I dan II SD/MI/Program Paket A)

Di akhir fase A, peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam, merespon dan mengekspresikan pengalaman

kesehariannya secara visual dalam karya 2 atau 3 dimensi dengan menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris yang menunjukkan konsep bentuk yang jelas.

#### Fase A Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Mengalami <i>(Experiencing)</i>	Pada akhir fase A, peserta didik mampu mengamati elemen-elemen rupa di lingkungan kesehariannya dan menuangkan pengalaman kesehariannya secara visual dengan menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris. Peserta didik mengeksplorasi alat dan bahan dasar dalam berkarya seperti kertas, alat menggambar, mewarnai, membentuk, memotong, dan merekat.
Menciptakan <i>(Making/ Creating)</i>	Pada akhir fase A, peserta didik mampu menciptakan karya dengan mengeksplorasi dan menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk dan warna.
Merefleksikan <i>(Reflecting)</i>	Pada akhir fase A, peserta didik mampu mengenali dan menceritakan fokus dari karya yang diciptakan atau dilihatnya (dari teman sekelas karya seni dari orang lain) serta pengalaman dan perasaannya mengenai karya tersebut.
Berpikir dan Bekerja Artistik <i>(Thinking and Working Artistically)</i>	Pada akhir fase A, peserta didik mampu mengenali dan membiasakan diri dengan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. Peserta didik mengetahui dan memahami keutamaan faktor keselamatan dalam bekerja.
Berdampak <i>(Impacting)</i>	Pada akhir fase A, peserta didik mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan atau minatnya.

#### 2. Fase B (Kelas III dan IV SD/MI/Program Paket A)

Di akhir fase B, peserta didik mampu menuangkan pengalamannya secara visual sebagai ungkapan ekspresi kreatif dengan rinci walaupun hasilnya belum menunjukkan proporsi yang optimal. Diharapkan pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengenal dan dapat menggunakan keterampilan atau pengetahuan dasar tentang unsur rupa garis, bentuk, tekstur,

ruang, dan warna dengan bahan, alat, dan prosedur yang dipilih dalam menciptakan karya 2 dan 3 dimensi.

#### Fase B Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Mengalami ( <i>Experiencing</i> )	Pada akhir fase B, peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman kesehariannya secara visual dengan menggunakan garis pijak dan proporsi walaupun masih berdasarkan penglihatan sendiri. Peserta didik mengenali dan dapat menggunakan alat, bahan dan prosedur dasar dalam menggambar, mewarnai, membentuk, memotong, dan merekat.
Menciptakan ( <i>Making/ Creating</i> )	Pada akhir fase B, peserta didik mampu menciptakan karya 2 atau 3 dimensi dengan mengeksplorasi dan menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna.
Merefleksikan ( <i>Reflecting</i> )	Pada akhir fase B, peserta didik mampu mengenali dan menceritakan fokus dari karya yang diciptakan atau dilihatnya (dari teman sekelas karya seni dari orang lain atau era atau budaya tertentu) serta pengalaman dan perasaannya mengenai karya tersebut.
Berpikir dan Bekerja Artistik ( <i>Thinking and Working Artistically</i> )	Pada akhir fase B, peserta didik mulai mulai terbiasa secara mandiri menggunakan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. Peserta didik mengetahui, memahami dan mulai konsisten mengutamakan faktor keselamatan dalam bekerja.
Berdampak ( <i>Impacting</i> )	Pada akhir fase B, peserta didik mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan, minat atau konteks lingkungannya.

#### 3. Fase C (Kelas V dan VI SD/MI/Program Paket A)

Di akhir fase C, peserta didik mampu menuangkan pengalamannya secara visual sebagai ekspresi kreatif dengan rinci, ditandai penguasaan ruang dengan penggunaan garis horizon dalam karyanya. Diharapkan pada akhir fase ini, proses kreatif dan kegiatan apresiasi peserta didik telah mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, dan prosedur yang mewakili perasaan dan empati peserta didik.

Fase C Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
<p>Mengalami <i>(Experiencing)</i></p>	<p>Pada akhir fase C, peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman kesehariannya secara visual dengan menggunakan garis pijak dan proporsi.</p> <p>Peserta didik terbiasa menggunakan alat, bahan dan prosedur dasar yang tepat dalam menggambar, mewarnai, membentuk, memotong, dan merekat.</p>
<p>Menciptakan <i>(Making/ Creating)</i></p>	<p>Pada akhir fase C, peserta didik mampu menciptakan karya 2 atau 3 dimensi dengan mengeksplorasi, menggunakan dan menggabungkan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur dan ruang.</p> <p>Peserta didik mulai menggunakan garis horizon dalam karya 2 dimensi. Selain itu, peserta didik mulai menerapkan keseimbangan dan irama/ritme dalam warna, garis atau bentuk dalam karyanya.</p>
<p>Merefleksikan <i>(Reflecting)</i></p>	<p>Pada akhir fase C, peserta didik mampu mengenali dan menceritakan fokus dari karya yang diciptakan atau dilihatnya (dari teman sekelas karya seni dari orang lain atau era atau budaya tertentu) serta pengalaman dan perasaannya mengenai karya tersebut.</p>
<p>Berpikir dan Bekerja Artistik <i>(Thinking and Working Artistically)</i></p>	<p>Pada akhir fase C, peserta didik secara mandiri menggunakan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. Peserta didik mulai mengenal alternatif bahan, alat atau prosedur dasar dalam menggambar, mewarnai, membentuk, memotong, dan merekat.</p> <p>Peserta didik mengetahui, memahami dan konsisten mengutamakan faktor keselamatan dalam bekerja.</p>
<p>Berdampak <i>(Impacting)</i></p>	<p>Pada akhir fase C, peserta didik mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan, minat atau konteks lingkungannya.</p>

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

Di akhir fase D, peserta didik mampu menuangkan pengalamannya secara visual sebagai ekspresi kreatif dengan

rinci, ditandai penguasaan ruang, proporsi dan gestur, baik secara mandiri dan/atau berkelompok. Diharapkan pada akhir fase ini, proses kreatif dan kegiatan apresiasi peserta didik telah mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang mewakili perasaan dan empati peserta didik. Selain itu, peserta didik juga dapat menyampaikan pesan lisan atau tertulis tentang karya seni rupa berdasarkan pada pengamatannya terhadap karya seni rupa tersebut.

#### Fase D Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Mengalami <i>(Experiencing)</i>	Pada akhir fase D, peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan atau empatinya secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur dan ruang. Peserta didik terbiasa menggunakan alat, bahan dan prosedur dasar yang tepat dalam menggambar, mewarnai, membentuk, memotong, dan merekat.
Menciptakan <i>(Making/ Creating)</i>	Pada akhir fase D, peserta didik mampu menciptakan karya seni dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.
Merefleksikan <i>(Reflecting)</i>	Pada akhir fase D, peserta didik mampu mengevaluasi dan menganalisa efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain, serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.
Berpikir dan Bekerja Artistik <i>(Thinking and Working Artistically)</i>	Pada akhir fase D, peserta didik mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif. Peserta didik mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada di lingkungan sekitarnya. Peserta didik mampu melihat hubungan dengan bidang keilmuan lainnya.

Elemen	Capaian Pembelajaran
	Peserta didik mampu mencari alternatif alat, dan bahan untuk membuat karya, berdasarkan ketersediaan sumber daya di sekitarnya
Berdampak ( <i>Impacting</i> )	Pada akhir fase D, peserta didik mampu membuat karya sendiri atas dasar perasaan, minat, dan sesuai akar budaya sehari-hari.

#### 5. Fase E (Kelas X SMA/MA/Program Paket C)

Di akhir fase E, peserta didik diharapkan memiliki nalar kritis, menghasilkan atau mengembangkan gagasan dalam proses kreatif dalam merespon lingkungannya secara mandiri dan/atau berkelompok. Dalam proses kreatif tersebut, peserta didik telah memahami ruang, proporsi, gesture dan menentukan bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang sesuai dengan tujuan karyanya. Selain itu, peserta didik juga dapat menyampaikan pesan dan gagasan secara lisan dan/atau tertulis tentang karya seni rupa berdasarkan pada pengamatan dan pengalamannya, secara efektif, runut, terperinci dan menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat.

#### Fase E Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Mengalami ( <i>Experiencing</i> )	Pada akhir fase E, peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan, empati atau penilaiannya secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur, ruang yang rinci. Karya peserta didik mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang dipilihnya (sesuai minat dan kemampuannya).
Menciptakan ( <i>Making/ Creating</i> )	Pada akhir fase E, peserta didik mampu menciptakan karya seni yang menunjukkan pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu yang sesuai dengan tujuan karyanya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.
Merefleksikan ( <i>Reflecting</i> )	Pada akhir fase E, peserta didik mampu secara kritis mengevaluasi dan menganalisa efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya,

Elemen	Capaian Pembelajaran
	pribadi maupun orang lain serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.
Berpikir dan Bekerja Artistik ( <i>Thinking and Working Artistically</i> )	Pada akhir fase E, peserta didik mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif. Peserta didik mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan dan menggunakan berbagai sudut pandang untuk mendapatkan gagasan, menciptakan peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik juga mampu bekerja secara mandiri, bergotong royong maupun berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat di lingkungan sekitar.
Berdampak ( <i>Impacting</i> )	Pada akhir fase E, peserta didik mampu membuat karya sendiri atas dasar perasaan, minat, nalar dan sesuai akar budaya pada masyarakatnya.

6. Fase F (Kelas XI dan XII SMA/MA/Program Paket C)

Di akhir fase F, peserta didik diharapkan memiliki nalar kritis, menghasilkan atau mengembangkan gagasan dalam proses kreatif dalam merespon keterkaitan diri dan lingkungannya secara mandiri dan/atau berkelompok. Dalam proses kreatif tersebut, peserta didik sudah dapat menentukan bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang sesuai dengan tujuan karyanya. Peserta didik juga diharapkan sudah dapat bekerja secara produktif, inventif atau inovatif baik secara mandiri maupun berkelompok. Selain itu, diharapkan peserta didik mampu melihat hubungan interdisipliner antara seni rupa dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat dan berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat. Peserta didik juga dapat menyampaikan pesan dan gagasan secara lisan dan/atau tertulis tentang karya seni rupa berdasarkan pada pengamatan dan pengalamannya, secara efektif, runut, terperinci dan menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat.

Fase F Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
<p>Mengalami <i>(Experiencing)</i></p>	<p>Pada akhir fase F, peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap keterlibatan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur, ruang yang rinci.</p> <p>Peserta didik bereksperimen dengan bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang dipilihnya (sesuai minat, kemampuan dan ketersediaan di daerahnya).</p>
<p>Menciptakan <i>(Making/ Creating)</i></p>	<p>Pada akhir fase F, peserta didik mampu menciptakan karya seni yang menunjukkan penguasaan atas pilihan keterampilan, medium, pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu yang sesuai dengan tujuan karyanya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.</p>
<p>Merefleksikan <i>(Reflecting)</i></p>	<p>Pada akhir fase F, peserta didik mampu secara kritis dan mendalam mengevaluasi dan menganalisa efektivitas dampak karya pribadi maupun orang lain serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.</p>
<p>Berpikir dan Bekerja Artistik <i>(Thinking and Working Artistically)</i></p>	<p>Pada akhir fase F, peserta didik mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif. Peserta didik mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan dan menggunakan berbagai sudut pandang untuk mendapatkan gagasan, menciptakan peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik juga mampu bekerja secara mandiri, bergotong royong maupun berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat di lingkungan sekitar.</p>
<p>Berdampak <i>(Impacting)</i></p>	<p>Pada akhir fase F, peserta didik mampu membuat karya sendiri dengan mendeskripsikan konsep atas dasar perasaan, minat, nalar dan sesuai akar budaya dan perkembangannya yang ada di masyarakatnya.</p>

### XVIII.3. CAPAIAN PEMBELAJARAN SENI TARI

#### A. Rasional Mata Pelajaran Seni Tari

Seni merupakan respon, ekspresi, dan apresiasi manusia terhadap berbagai fenomena kehidupan, baik di dalam (diri) dan di luar (budaya, sejarah, alam, lingkungan) seseorang, yang diekspresikan melalui media (tari, musik, rupa, lakon/teater). Belajar *dengan* seni mengajak manusia untuk mengalami, merasakan, mengekspresikan keindahan, dan untuk berpikir serta bekerja secara artistik. Sedangkan belajar *tentang* seni membentuk manusia menjadi kreatif, memiliki apresiasi estetis, menghargai kebhinekaan global, dan sejahtera secara psikologis. Untuk belajar *melalui* seni berdampak pada kehidupan dan pembelajaran yang berkesinambungan. Oleh karenanya, pembelajaran seni dapat dilakukan melalui pendekatan belajar dengan seni, belajar tentang seni, dan belajar melalui seni.

Seni tari dapat membantu peserta didik memiliki kepekaan sosial dan estetis, mengembangkan sensitivitas, multi kecerdasan, kreativitas, dan nilai-nilai kehidupan, sehingga membentuk karakter serta kepribadian yang positif. Pembelajaran seni tari haruslah membentuk intradisipliner dari pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang digunakan untuk memperhatikan budaya dan konteks sosial melalui pengalaman mengalami, menciptakan, refleksi, berpikir bekerja artistik, dan berdampak sesuai elemen pada capaian pembelajaran seni. Kegiatan mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam tari menggunakan tubuh sebagai media komunikasi dengan memperhatikan unsur keindahan sesuai norma yang berlaku di masyarakat setempat. Seni tari juga memberikan kontribusi dalam perkembangan keterampilan abad ke-21 yang terkait dengan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif untuk menjawab tantangan di era global yang mencerminkan profil pelajar pancasila.

Profil Pelajar Pancasila meliputi 1) beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia; 2) mandiri; 3) bernalar kritis; 4) kreatif; 5) gotong royong; dan 6) berkebhinekaan global. Berdasarkan profil pelajar pancasila tersebut, harapannya peserta didik dapat memahami dirinya sendiri melalui proses kreatif sesuai dengan

konteks budaya dalam mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

#### B. Tujuan Mata Pelajaran Seni Tari

Seni tari bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan untuk:

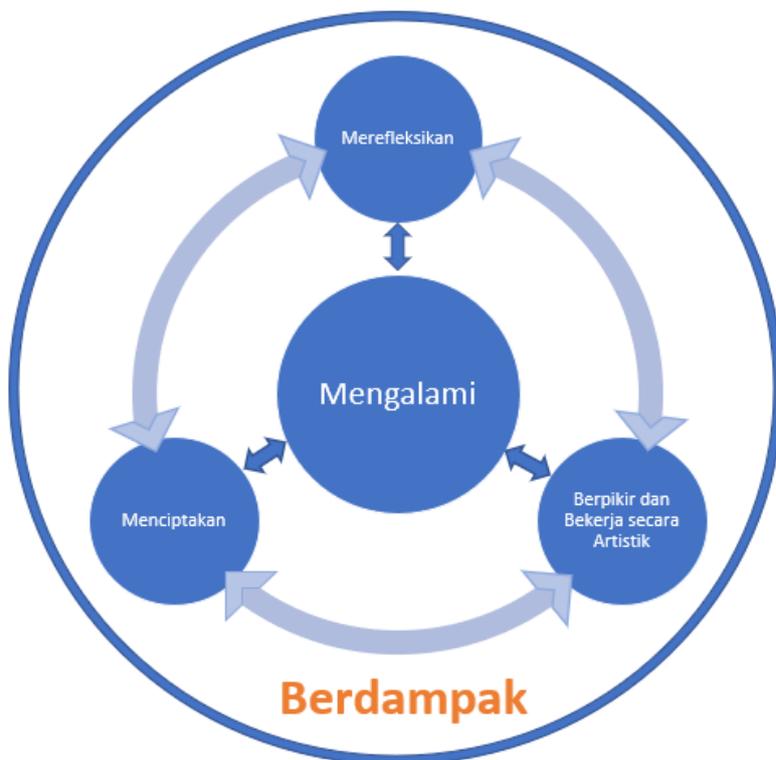
1. meningkatkan multi kecerdasan, khususnya kinestetik sebagai ungkapan ekspresi, melalui gagasan, perasaan, kreativitas, dan imajinasi yang memiliki nilai estetis dan artistik, kehalusan budi sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengontrol dan mengatur tubuh sebagai media untuk mengungkapkan gagasan dengan percaya diri;
2. mengolah tubuh untuk mengembangkan fleksibilitas, keseimbangan, dan kesadaran diri yang mengasah kreatifitas dan imajinasi untuk diungkapkan melalui gerak tari sebagai bentuk komunikasi yang memiliki keindahan dan artistik;
3. meningkatkan kepekaan rasa dan nilai estetis, seni, dan budaya tari dalam konteks masa lalu, masa kini, dan masa yang akan datang;
4. Memahami budaya Indonesia meliputi sejarah dan tari tradisi melalui berbagai sumber daya dan aktivitas seni yang bermakna sebagai pembentukan identitas diri dan bangsa dalam menghargai keberagaman serta pelestarian budaya seni tari Indonesia;
5. mengembangkan tari tradisi Indonesia dan menyebarkanluaskannya sebagai usaha menjalin interaksi sosial serta komunikasi antarbudaya dalam konteks global; dan
6. Menjawab tantangan perkembangan dan perubahan di abad ke-21.

#### C. Karakteristik Mata Pelajaran Seni Tari

Seni tari merupakan pembelajaran berbasis pada kecerdasan kinestetik dengan memperhatikan norma yang erat kaitannya dengan budaya dan pola pikir masyarakat setempat. Melalui seni tari, peserta didik dapat meningkatkan kreativitas dan apresiasi dalam berkarya seni dan dapat memaknai fenomena kehidupan yang diimplementasikan dalam keseharian.

Dalam membelajarkan seni tari, dibutuhkan pendekatan berupa elemen-elemen yang saling berkaitan, yaitu mengalami, mencipta, dan refleksi yang bermuara pada berpikir dan bekerja artistik,

sehingga berdampak bagi dirinya dan orang lain. Elemen ini merupakan siklus yang dapat dilihat pada skema berikut ini.



Gambar. 1 Skema Elemen Capaian Pembelajaran Seni

Capaian pembelajaran seni tari diejawantahkan dan dideskripsikan sesuai dengan fase-fase yang telah ditetapkan. Tahapan dari setiap fase merupakan siklus bukan taksonomi, sehingga untuk lebih jelasnya dapat dijabarkan dalam kolom di bawah ini.

Elemen	Deskripsi
Berpikir dan bekerja artistik <i>(Thinking and working artistically)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merancang, menata, mencipta ulang, menghasilkan, dan menunjukkan ide tari secara artistik, baik secara individual maupun berkelompok yang diperoleh dari hasil berpikirnya sampai menemukan karakteristik gaya secara personal.</li> <li>• Mengembangkan ide dengan memperhatikan unsur utama dan pendukung tari seperti musik, properti, tata rias, tata busana, panggung, dan juga merancang manajemen pertunjukannya.</li> <li>• Mengeksplorasi dan menemukan sendiri bentuk karya yang bisa mengelaborasi aspek seni yang lain: seni-rupa, tari, drama, bahkan non-seni yang membangun dan bermanfaat untuk menanggapi setiap tantangan hidup dan kesempatan berkarya artistik.</li> </ul>
Mengalami <i>(Experiencing)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati, merasakan, menggali, dan membandingkan berbagai macam pertunjukkan tari dalam konteks sejarah dan budaya.</li> </ul>

Elemen	Deskripsi
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Mendapatkan kesempatan untuk melihat seni pertunjukan tari dari berbagai sumber seperti pertunjukan langsung, koreografi dari rekan, dan rekaman.</li> <li>● Memahami nilai dari pertunjukan tersebut melalui latar belakang, fungsi, makna, simbol, dan nilai estetis dalam menciptakan karya.</li> <li>● Mengembangkan kepercayaan diri dalam eksplorasi gerak tubuh melalui fleksibilitas, koordinasi tubuh, keseimbangan, dan kekuatan.</li> </ul>
Menciptakan ( <i>Creating</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Mengidentifikasi, menemukenali, merangkai, membuat, dan menciptakan tari dengan menerapkan prinsip dan prosedur penciptaan tari.</li> <li>● Meningkatkan kreativitas dalam mengekspresikan diri melalui gerak yang diciptakan dengan memperhatikan keorisinalitasan. Hal ini akan menumbuhkan motivasi berkreasi dalam diri yang berpengaruh terhadap penemuan-penemuan bentuk gerak tari yang inovatif.</li> </ul>
Merefleksikan ( <i>Reflecting</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Mengemukakan, menghargai, mengukur, dan mengevaluasi hasil karya tari dengan mempertimbangkan ide-ide dan pengalaman.</li> <li>● Berupaya menilai kekuatan atau kelemahan untuk mendukung dan mengembangkan kemampuan diri atau pribadinya.</li> </ul>
Berdampak ( <i>Impacting</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Merespon dirinya atau keadaan di sekitar untuk dikomunikasikan dalam bentuk karya tari sehingga dapat mempengaruhi orang lain dan lingkungan sekitar.</li> <li>● Memilih, menganalisa, dan menghasilkan karya tari dengan kesadaran untuk terus mengembangkan kepribadian dan karakter bagi diri sendiri, sesama, dan persatuan nusa bangsa.</li> </ul>

#### D. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Seni Tari setiap Fase

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

Pada akhir fase, peserta didik mampu mengemukakan pencapaian diri dalam mengenal unsur utama tari, gerak di tempat, dan gerak berpindah tempat, melalui pengamatan bentuk tari sebagai pengetahuan dasar dalam membuat gerak tari yang dipertunjukkan sesuai norma/perilaku dengan percaya diri sehingga dapat menumbuhkan rasa keingintahuan dan antusiasme.

Fase A Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Berpikir dan bekerja artistik ( <i>Thinking and working artistically</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menunjukkan hasil gerak berdasarkan norma/perilaku yang sesuai dalam menari dengan keyakinan dan percaya diri saat mengekspresikan ide dan perasaan kepada penonton atau lingkungan sekitar.
Mengalami ( <i>Experiencing</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengamati bentuk tari sebagai media komunikasi serta mengembangkan kesadaran diri dalam mengeksplorasi unsur utama tari meliputi gerak, ruang, waktu, tenaga, serta gerak di tempat dan gerak berpindah.
Menciptakan ( <i>Creating</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengidentifikasi unsur utama tari (gerak, ruang, waktu, dan tenaga), gerak di tempat dan gerak berpindah untuk membuat gerak yang memiliki kesatuan gerak yang indah.
Merefleksikan ( <i>Reflecting</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengemukakan pencapaian diri secara lisan, tulisan, dan kinestetik.
Berdampak ( <i>Impacting</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menumbuhkan keingintahuan, menunjukkan antusiasme saat proses pembelajaran tari yang berpengaruh pada kemampuan diri dalam menyelesaikan aktivitas pembelajaran tari.

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

Pada akhir fase, peserta didik mampu menilai hasil pencapaian diri dalam mengenal tari sebagai wujud ekspresi diri, melalui pengamatan bentuk penyajian tari berdasarkan latar belakang serta pengidentifikasian dalam menerapkan unsur utama tari, level, perubahan arah, sebagai bentuk ekspresi tari kelompok yang dapat menumbuhkan rasa cinta pada seni tari.

Fase B Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Berpikir dan bekerja artistik ( <i>Thinking and working artistically</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menunjukkan hasil tari kelompok dengan bekerja secara kooperatif untuk mengembangkan kemampuan bekerja sama dan saling menghargai demi tercapainya tujuan bersama.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Mengalami ( <i>Experiencing</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengamati bentuk penyajian tari berdasarkan latar belakang serta mengeksplorasi unsur utama tari sesuai level, perubahan arah hadap, dan desain lantai.
Menciptakan ( <i>Creating</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengidentifikasi dan membuat gerak dengan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap.
Merefleksikan ( <i>Reflecting</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menilai pencapaian dirinya saat melakukan aktivitas pembelajaran tari.
Berdampak ( <i>Impacting</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menumbuhkan rasa cinta pada seni tari yang berpengaruh pada kemampuan diri dalam menyelesaikan aktivitas pembelajaran tari.

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

Pada akhir fase, peserta didik mampu menghargai hasil pencapaian karya tari dengan mengenal ragam tari tradisi menggunakan unsur pendukung tari dan menerapkan desain kelompok pada pertunjukkan melalui pengamatan berbagai bentuk tari tradisi yang dapat dijadikan inspirasi untuk merespon fenomena di lingkungan sekitar dengan mempertimbangkan pendapat orang lain.

Fase C Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Berpikir dan bekerja artistik ( <i>Thinking and working artistically</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menunjukkan hasil merangkai gerak tari menggunakan unsur pendukung tari dengan bekerja kooperatif dan berperan aktif dalam kelompok.
Mengalami ( <i>Experiencing</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengamati berbagai bentuk tari tradisi yang dapat digunakan untuk mengekspresikan diri melalui unsur pendukung tari.
Menciptakan ( <i>Creating</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu merangkai gerak tari yang berpijak pada tradisi dengan menerapkan desain kelompok.
Merefleksikan ( <i>Reflecting</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menghargai hasil pencapaian karya tari dengan mempertimbangkan pendapat orang lain.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Berdampak ( <i>Impacting</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu merespon fenomena di lingkungan sekitar melalui tari yang dikomunikasikan kepada penonton atau masyarakat sekitar.

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

Pada akhir fase, peserta didik mampu menilai hasil pencapaian karya tari dalam mengembangkan tari kreasi untuk membuat karya tari yang berpijak dari tari tradisi dengan menggali latar belakang tari tradisi berdasarkan jenis, fungsi, dan nilai sebagai inspirasi dalam membuat gerak tari kreasi yang mempertimbangkan unsur utama dan unsur pendukung tari sebagai wujud ekspresi untuk mengajak orang lain atau penonton bangga terhadap warisan budaya Indonesia.

Fase D Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Berpikir dan bekerja artistik ( <i>Thinking and working artistically</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menunjukkan hasil gerak tari kreasi berdasarkan nilai, jenis, dan fungsi dari tari tradisi dalam berbagai bentuk penyajian baik individu ataupun kelompok menggunakan unsur utama dan pendukung tari.
Mengalami ( <i>Experiencing</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menggali latar belakang nilai, jenis, dan fungsi tari dalam konteks budaya.
Menciptakan ( <i>Creating</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu membuat gerak tari kreasi yang merefleksikan nilai, jenis, dan fungsi dari tari tradisi dengan mempertimbangkan unsur utama dan pendukung tari.
Merefleksikan ( <i>Reflecting</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menilai hasil pencapaian karya tari dengan mempraktekkan tari tradisi berdasarkan nilai, jenis, dan fungsi.
Berdampak ( <i>Impacting</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengajak orang lain untuk mencintai dan merasa bangga atas warisan budaya Indonesia, khususnya tari tradisi melalui proses kreatif yang dilakukannya.

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

Pada akhir fase, peserta didik mampu mengevaluasi hasil penciptaan karya tari dalam mengekspresikan diri dengan menciptakan karya tari yang berpijak dari tari tradisi berdasarkan makna dan simbol sebagai inspirasi saat membuat gerak tari kreasi secara individu ataupun kelompok sebagai wujud aktualisasi diri.

Fase E Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Berpikir dan bekerja artistik ( <i>Thinking and working artistically</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menunjukkan hasil karya tari kreasi secara individu maupun berkelompok.
Mengalami ( <i>Experiencing</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menggali makna dan simbol pada tari tradisi dan kreasi ke dalam bentuk karya seni pertunjukkan.
Menciptakan ( <i>Creating</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mencipta karya tari kreasi berdasarkan makna dan simbol dari tari tradisi ke dalam bentuk karya seni pertunjukkan.
Merefleksikan ( <i>Reflecting</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengevaluasi hasil penciptaan karya tari dengan mengapresiasi makna dan simbol tari tradisi dan kreasi saat menciptakan ide-ide baru ke dalam karyanya.
Berdampak ( <i>Impacting</i> )	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengaktualisasikan diri melalui pertunjukan tari.

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

Pada akhir fase, peserta didik mampu mengevaluasi hasil penciptaan karya tari dalam mencipta karya seni dengan menggunakan prinsip-prinsip manajemen produksi dan membandingkan berbagai macam pertunjukkan tari tradisi maupun kreasi berdasarkan makna, simbol, dan nilai estetis dari perspektif berbagai aspek seni yang dapat dijadikan inspirasi untuk menciptakan karya tari secara individu ataupun kelompok sebagai bentuk aktualisasi diri dalam mempengaruhi orang lain.

Fase F Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Berpikir dan bekerja artistik <i>(Thinking and working artistically)</i>	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menunjukkan hasil penciptaan tari kreasi secara individu ataupun kelompok dengan manajemen pertunjukan.
Mengalami <i>(Experiencing)</i>	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu membandingkan berbagai macam pertunjukan tari tradisi dan kreasi berdasarkan makna, simbol, dan nilai estetis dari perspektif berbagai aspek seni sesuai dengan pengalaman dan wawasan.
Menciptakan <i>(Creating)</i>	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menciptakan tari kreasi yang terinspirasi dari hasil membandingkan berbagai pertunjukan tari tradisi dan kreasi berdasarkan makna, simbol, dan nilai estetis dari perspektif berbagai aspek seni.
Merefleksikan <i>(Reflecting)</i>	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengevaluasi hasil penciptaan karya tari dengan mengapresiasi nilai estetis tari tradisi berdasarkan makna dan simbol.
Berdampak <i>(Impacting)</i>	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengaktualisasikan diri dalam mempengaruhi orang lain untuk mengapresiasi pertunjukan tarinya.

#### XVIII.4. CAPAIAN PEMBELAJARAN SENI TEATER

##### A. Rasional Mata Pelajaran Seni Teater

Seni Teater merupakan ekspresi manusia terhadap berbagai fenomena melalui media yang lebih kompleks, dengan menggabungkan semua bidang seni, baik bidang seni tari, musik, *akting*, seni rupa, dan multimedia. Manusia memiliki sifat *homo ludens* (*manusia bermain*), sehingga sejak usia dini teater dapat diajarkan sebagai bentuk pengenalan, pemahaman, pengolahan, peniruan (*mimesis*) dan pengekspresian emosi melalui tubuhnya. Melalui bermain peran, seni teater dapat membantu peserta didik sejak dini untuk mengasah daya pikir (imajinasi dan bernalar kritis), mengenali dan mengembangkan potensi diri (mandiri) serta meningkatkan kepercayaan diri.

Seni teater dapat menjawab potensi manusia sebagai *homo socius* (makhluk sosial). Seni teater dapat mengajarkan cara berkomunikasi baik secara verbal maupun non-verbal agar peserta didik dapat berinteraksi dan menyampaikan pesan dengan lebih baik dan menarik lagi dengan lingkungan sekitar. Hal ini dapat dipraktikkan dalam bentuk eksperimen pertunjukan di kelas, dalam kegiatan ini peserta didik dapat bekerja sama dalam permainan peran, menulis naskah, atau latihan repetisi dalam gladi bersih. Kerja teater adalah kerja *ansambel*, sehingga semua bidang adalah penting dan setiap orang memiliki peran untuk bersama mencapai tujuan bersama (gotong royong).

Manusia sebagai makhluk yang mampu berinovasi (*homo creator*) dapat diarahkan untuk dapat melihat persoalan-persoalan di sekitarnya. Manusia dapat mencari lebih jauh permasalahan, dan menggunakan media seni teater untuk berkreasi dan berinovasi untuk mengulik, menyampaikan atau mencari alternatif jawaban terhadap persoalan tersebut (berpikir kritis, kreatif dan asas berkebhinekaan global). Untuk mengasah potensi *homo creator*, peserta didik dapat berperan serta dalam proses membuat dan mempersiapkan pertunjukan menurut kemampuan masing-masing. Seni teater dapat mengajarkan empati dan tanggung jawab kepada sesama, dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk

menggali dan mengeksplorasi potensi individu, kerja sama, dan *unity* menuju kreativitas estetis, berdasarkan norma yang berlaku (beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa).

Oleh karena itu, mata pelajaran Seni Teater dapat membentuk Profil Pelajar Pancasila dengan sikap beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, kritis (mengasah daya pikir, memahami persoalan di sekitarnya), mandiri (mengenali dan mengembangkan potensi diri), gotong royong (memahami kerja *ansambel* sehingga semua peserta didik memiliki peran untuk mencapai tujuan bersama), kreatif (mencari solusi terhadap berbagai persoalan yang dihadapi di lingkungan sekitarnya), dan memiliki sikap hormat dan toleransi pada kebhinekaan sebagai bagian dari masyarakat global.

#### B. Tujuan Mata Pelajaran Seni Teater

1. Peserta didik mampu mengasah kepekaannya terhadap persoalan diri dan mampu mencari solusi, baik untuk diri sendiri, sesama, maupun dunia sekitarnya; serta mampu mengekspresikan diri secara kreatif dan inovatif melalui tubuh, ruang, waktu.
2. Peserta didik menguasai teknik, eksplorasi alat, bahan, teknologi, dan mampu memanfaatkannya sesuai dengan prosedur dan teknik, untuk dapat menjawab kesempatan dan tantangan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Peserta didik membutuhkan imajinasi untuk tumbuh, berkreasi, berpikir, dan bermain. Teater adalah satu-satunya media paling sesuai untuk menjelajahi kemungkinan tidak terbatas dari proses imajinasi mereka pada sesuatu yang dapat mereka lakukan.
4. Peserta didik mampu mengembangkan diri dan mengomunikasikan gagasan, serta karya dengan lebih baik. Seni Teater dapat berdampak secara langsung maupun tidak langsung kepada perubahan cara pandang dan pembentukan kepribadian dan karakter peserta didik.

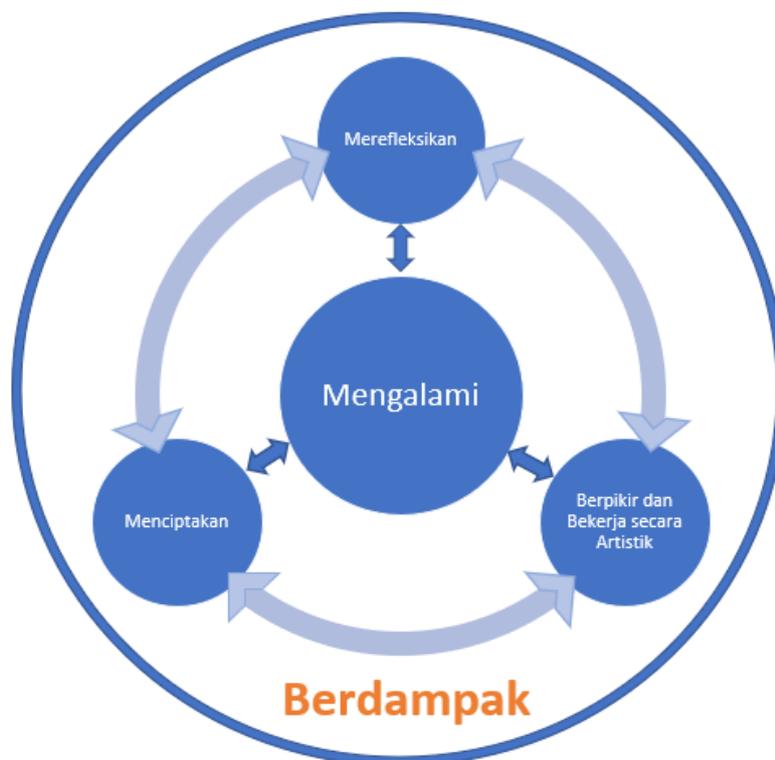
#### C. Karakteristik Mata Pelajaran Seni Teater

- Memberikan ruang kreativitas bagi peserta didik untuk dapat mengenal, memahami, mengelola dan mengekspresikan emosi melalui tubuh, suara, dan pikiran dengan berbagai media seni dan budaya.
- Memiliki kemampuan untuk menghargai keindahan,

kemanusiaan, empati, dan toleransi melalui proses penciptaan karya seni teater;

- Menghargai, melestarikan dan mempererat ekosistem kesenian di Indonesia; menghargai keunikan dan kemajemukan ide, nilai, dan budaya melalui eksplorasi seni tari, pantomim, musik, akting, seni rupa, dan multimedia.
- Seni teater terkait erat dengan disiplin ilmu lainnya dan berbagai macam aspek kehidupan manusia (*humaniora*), seperti agama, psikologi, sosial, budaya, sejarah, komunikasi, politik dan antropologi; memberikan kontribusi penting dalam mengomunikasikan legenda, sejarah, budaya dan sosio-ekonomi bangsa.
- Melalui teater, peserta didik dibawa ke dalam cerita tentang karakter dari berbagai latar belakang yang bisa dibayangkan. Pertunjukan langsung mengajari peserta didik bagaimana menghargai semua karakterisasi tokoh dan bagaimana menghormati sudut pandang orang lain. Seni Teater mengajarkan manusia untuk bersikap kritis dan mampu memberi solusi untuk menyelesaikan masalah, sehingga melalui Seni Teater, peserta didik mampu memahami berbagai persoalan yang terjadi dalam diri dan lingkungannya.

Pada praktik pengajarannya, Seni Teater menggunakan sejumlah elemen pendekatan sebagai berikut.



Gambar 1. Skema Elemen Capaian Pembelajaran Seni

Elemen	Deskripsi
Berpikir dan Bekerja Secara Artistik <i>(Thinking Artistically)</i>	Seni Teater memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengelaborasi elemen tata artistik panggung dan keaktoran dan proses penyatuan ( <i>unity</i> ) semua elemen tersebut ke dalam wujud karya atau produk yang dipresentasikan dalam sebuah pertunjukan. Melalui proses berpikir dan bekerja secara artistik, peserta didik akan menghasilkan, mengembangkan, menciptakan dan mengomunikasikan ide-ide kreatifnya untuk menggunakan alat, media dan teknologi. Berpikir dan bekerja secara artistik menghubungkan hasil proses mengalami, mencipta, dan merefleksi.
Mengalami <i>(Experiencing)</i>	Melalui pendidikan Seni Teater, peserta didik dapat memahami, mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan ragam pengetahuan, gaya dan konsep Seni Teater. Kegiatan mengalami terjadi ketika peserta didik melakukan olah rasa, tubuh, suara, eksplorasi alat, media, atau mengumpulkan informasi melalui observasi dan interaksi dengan seniman untuk memperkaya wawasan dan pengalaman dalam bertheater. Lebih lanjut melalui proses mengalami, memungkinkan peserta didik untuk melangkah ke posisi orang lain dan melihat bentuk lain dari sudut pandang mereka. Ini mengajarkan tentang empati dan relativitas budaya.

Elemen	Deskripsi
Menciptakan <i>(Making/Creating)</i>	Menciptakan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat menampilkan gambaran dasar karya, yang merupakan penyatuan dari unsur artistik, alat, media, dan teknologi. Melalui pendidikan Seni Teater, peserta didik dapat belajar berkreasi dan mengekspresikan dirinya untuk menggali karakter/tokoh, membuat rangkaian cerita dengan tata artistik panggung, alat, media atau teknologi dalam wujud sebuah produk yang akan dipresentasikan dan dipentaskan. Proses ini dapat mempertajam daya imajinasi dalam penciptaan ragam karya teater, kepekaan terhadap berbagai situasi dan kondisi untuk mencari solusi dalam berkreasi, serta dapat mengembangkan keahlian berimprovisasi sesuai tujuan dan tugas peran yang diberikan.
Merefleksikan <i>(Reflecting)</i>	Seni teater mampu menggali pengalaman dan ingatan emosi melalui hasil pengamatan, membaca, apresiasi, dan kontak sosial individu dan kelompok. Pengalaman dan ingatan emosi selama atau sesudah proses berseni Teater merupakan pantulan kesadaran yang timbul untuk melakukan evaluasi dan perbaikan atas karya atau produk yang telah dihasilkan melalui proses berpikir dan bekerja secara artistik. Elemen merefleksikan dalam seni teater mencakup proses apresiasi, kritik dan saran atas karya diri sendiri atau orang lain. Terdapat proses berpikir kritis dan kreatif secara simultan.
Berdampak <i>(Impacting)</i>	Seni Teater akan menimbulkan perubahan positif dan berjangka panjang kepada peserta didik. Perubahan ini mencakup cara berpikir, kemampuan dan sikap peserta didik, seperti lebih mandiri, percaya diri, berpikir kritis dan kreatif sehingga pada akhirnya bertujuan untuk menghargai perbedaan, sesuai dengan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila. Dampak ini akan jelas tercermin dalam proses mengalami, menciptakan, mengevaluasi dan presentasi hasil akhir karya peserta didik.

D. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Seni Teater setiap Fase

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

Pada akhir Fase A, peserta didik memahami elemen-elemen dasar *acting* melalui proses bermain seperti gerakan-gerakan sederhana, respon terhadap sumber bunyi dan suara, serta cerita atau kejadian sehari-hari dengan cara penyampaian melalui proses peniruan (*mimesis*). Melalui pengalaman ini, peserta didik mulai memperkaya diri dengan wawasan tentang mengenal diri sendiri, orang lain dan lingkungan melalui eksplorasi mimik, suara dan gerak tubuh. Pada akhir fase ini, peserta didik mulai mengenali secara sadar dan kemudian mengekspresikan ragam emosi, belajar berdisiplin dalam mengikuti instruksi permainan teater.

Fase A Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Berpikir dan Bekerja Secara Artistik ( <i>Thinking Artistically</i> )	Bermain dengan tata artistik panggung dilakukan untuk mengenal bentuk dan fungsi tata artistik panggung dan memahami tata kerja <i>ansambel</i> dengan mengenalkan dan melatih cara bekerja sama dengan orang lain.
Mengalami ( <i>Experiencing</i> )	Proses mengalami dilakukan dengan observasi dan konsentrasi dengan cara melihat dan mencatat kebiasaan diri sendiri; secara aplikasi dilakukan dengan olah tubuh dan vokal untuk mengenal fungsi gerak tubuh, melatih ekspresi wajah dan melakukan pernafasan.
Menciptakan ( <i>Making/Creating</i> )	Menciptakan dilakukan melalui Imajinasi dengan cara memainkan dan menirukan tokoh; peserta didik pun dilatih untuk merancang pertunjukan dengan cara terlibat dalam sebuah pertunjukan dengan bimbingan.
Merefleksikan ( <i>Reflecting</i> )	Refleksi dilakukan dengan metode menguatkan ingatan emosi melalui menggali suasana hati dari peristiwa yang dialami pemain dengan menyesuaikan peristiwa tokoh. Proses lain dilakukan dengan jalan apresiasi karya seni dalam menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri.
Berdampak ( <i>Impacting</i> )	Proses belajar dan produk akhir mencerminkan Profil Pelajar Pancasila melalui menggali potensi diri (mandiri) dan kreatif.

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

Pada akhir Fase B, peserta didik telah mampu memahami berbagai teknik dasar akting (pemeranan) melalui proses meniru (*mimesis*), memahami gerak tubuh, suara/vokal secara lebih mendalam sesuai tokoh/peran. Selanjutnya, peserta didik mulai mengenal aneka peran yang berbeda dalam memproduksi pertunjukan, menyumbang gagasan dan hasil latihan bersama orang lain sebagai wujud dari kemampuan bekerja sama. Melalui pengalaman ini, peserta didik diharapkan mampu berkolaborasi untuk mencapai pertunjukan dengan mengenal peran dan fungsi masing-masing serta mampu mengendalikan emosi dalam berkolaborasi.

Fase B Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Berpikir dan Bekerja Secara Artistik ( <i>Thinking Artistically</i> )	Bermain dengan tata artistik panggung dilakukan dalam proses bertahap secara mandiri, termasuk di dalamnya dapat menggunakan properti sesuai dengan fungsi tokoh yang diembannya. Proses kerja <i>ansambel</i> dilakukan dengan melatih inisiatif dalam merancang permainan atau cerita bersama (kooperatif).
Mengalami ( <i>Experiencing</i> )	Proses observasi dan konsentrasi dengan cara melihat dan mencatat kebiasaan diri sendiri dan orang lain, serta melakukan latihan olah tubuh dan vokal, sehingga peserta didik mampu mengenal fungsi gerak tubuh, ekspresi wajah dan suara. Tingkat selanjutnya adalah memahami irama dalam membaca dialog pada sebuah cerita sesuai karakter.
Menciptakan ( <i>Making/Creating</i> )	Cara menciptakan imajinasi adalah proses memainkan dan menirukan tokoh, dan menceritakan ulang kejadian/cerita yang diamati. Selain itu, dalam menciptakan imajinasi perlu dirancang pertunjukan dengan secara langsung terlibat dalam sebuah pertunjukan, dilakukan dengan bimbingan.
Merefleksikan ( <i>Reflecting</i> )	Refleksi dilakukan dalam penggalian ingatan emosi sesuai suasana hati tokoh yang diperankan dengan mengambil peristiwa serupa pada ingatan masa lalu pemeran. Selain itu,

Elemen	Capaian Pembelajaran
	proses refleksi dilakukan melalui apresiasi karya seni dengan menggali kelebihan dan kekurangan hasil karya sendiri.
Berdampak ( <i>Impacting</i> )	Proses belajar dan produk akhir mencerminkan Profil Pelajar Pancasila secara kooperatif (gotong royong), mandiri dan kreatif.

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

Pada akhir Fase C, peserta didik memahami ragam teknik berteatr sederhana; seperti akting (pemeranan) dan dinamika kelompok seperti improvisasi, atau elaborasi penokohan melalui aksi dan reaksi. Selanjutnya, peserta didik memahami adanya aturan dalam bermain teater dan kerja *ansambel*, gambaran susunan pertunjukan seperti alur cerita, latar dan tokoh dalam proses produksi pertunjukan sederhana. Pada fase ini, peserta didik dapat mulai diperkenalkan dengan tema cerita tradisi untuk memperkaya wawasan kebudayaan. Melalui pengalaman ini, peserta didik diharapkan mampu berkolaborasi dalam mencapai pertunjukan, belajar bertanggung jawab atas peran masing-masing, mampu memberi respon dan antisipasi untuk menguasai panggung, baik secara individual maupun kelompok.

Fase C Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Berpikir dan Bekerja Secara Artistik ( <i>Thinking Artistically</i> )	Proses berpikir dan bermain dengan tata artistik panggung dilakukan dengan mengatur ulang tata artistik panggung dan memainkannya sesuai alur pertunjukan, sedangkan kerja <i>ansambel</i> dilakukan dengan cara latihan bertanggung jawab atas peran masing masing dalam pertunjukan.
Mengalami ( <i>Experiencing</i> )	Olah tubuh dan vokal sebagai latihan dasar pemeranan harus dilakukan sebagai cara penguasaan respon melalui gerak tubuh dalam berinteraksi (aksi dan reaksi), Penguasaan membaca naskah dengan artikulasi vokal yang jelas, sesuai karakter dan situasi. Pencarian tokoh dilakukan dengan cara observasi dan konsentrasi melalui pengamatan dan mencatat

Elemen	Capaian Pembelajaran
	kebiasaan orang lain di sekitar kita yang sesuai dengan tokoh yang diemban untuk membentuk karakter, mencatat dan merekam sampai pada proses gladi resik.
Menciptakan ( <i>Making/Creating</i> )	Menciptakan tokoh dilakukan dengan cara imajinasi untuk memainkan dan menirukan tokoh, menyusun kembali cerita dan alur pertunjukan, menciptakan naskah orisinal sederhana (alur permulaan, klimaks dan akhir) dengan bimbingan. Secara umum, dalam merancang pertunjukan dilakukan dengan membuat desain pertunjukan dan menampilkan sebuah pertunjukan secara sederhana dengan sedikit bimbingan, dan terlibat atau tampil secara mandiri dalam pertunjukan.
Merefleksikan ( <i>Reflecting</i> )	Penggalian ingatan emosi dengan mengingat peristiwa di masa lampau dari pribadi pemeran yang disesuaikan dengan kejadian dari tokoh sesuai subteks dalam naskah. Berikutnya adalah mencoba melakukan evaluasi dalam bentuk apresiasi karya seni dengan menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri dan karya orang lain serta mulai memberi saran perbaikan.
Berdampak ( <i>Impacting</i> )	Proses belajar dan produk akhir  mencerminkan Profil Pelajar Pancasila dengan improvisasi, atau elaborasi penokohan melalui aksi dan reaksi (kreatif) dan memperkaya wawasan kebudayaan (berkebhinekaan global), memahami adanya aturan dalam bermain teater dan kerja <i>ansambel</i> serta mampu berkolaborasi dalam mencapai pertunjukan (gotong royong).

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

Pada akhir Fase D, peserta didik dapat memahami penggunaan sederhana seluruh elemen pertunjukan teater secara utuh (*unity*) termasuk di dalamnya teknik keaktoran, penyutradaraan dan memahami fungsi elemen artistik seperti kostum, properti, musik, dan tata panggung untuk menyampaikan cerita, terutama yang berhubungan dengan tema-tema yang bersifat remaja atau

faktual. Pada akhir fase ini, selanjutnya peserta didik telah diperkenalkan dengan ragam bentuk teknik dan *genre* teater seperti teater realis, teater komedi, atau teknik *dramatic reading*. Melalui pengalaman ini, peserta didik diharapkan mampu menyusun skema pertunjukan sederhana secara mandiri dan kemudian menuangkan ide dan gagasan ke dalam bentuk naskah dan desain sederhana pertunjukan. Peserta didik mampu mengaplikasikan proses peniruan tokoh atau karakter (*mimesis*) berdasar pada analisis karakter tokoh (fisik, psikologis dan sosiologis) agar mampu menafsir dan menjiwai peran tokoh secara akurat dan meyakinkan.

#### Fase D Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Berpikir dan Bekerja Secara Artistik ( <i>Thinking Artistically</i> )	Proses dilakukan oleh peserta didik berpikir dan bermain dengan tata artistik panggung, mulai dari mengeksplorasi, merancang, dan memfungsikan tata artistik panggung. Konsep ini dilakukan dengan kerja <i>ansambel</i> untuk melatih peserta didik bertanggung jawab atas peran masing masing dalam pertunjukan.
Mengalami ( <i>Experiencing</i> )	Latihan olah tubuh dan vokal merupakan dasar keaktoran yang dilakukan untuk penguasaan gerak tubuh agar mampu memainkan beragam karakter, kemudian penguasaan membaca dialog atau naskah dengan penekanan kuat pada ekspresi wajah, artikulasi dan intonasi. Proses mengalami dilakukan ketika observasi dan mulai fokus dalam konsentrasi dengan mencatat dan merekam tokoh dan perwatakannya berdasar analisis fisik, fisiologis dan sosiologis, mencatat dan merekam hasil investigasi dan riset teknik/ <i>genre</i> teater, serta mencatat dan merekam proses gladi resik,
Menciptakan ( <i>Making/Creating</i> )	Imajinasi adalah proses menciptakan biografi tokoh hasil analisis peran, sekaligus menyusun kembali cerita dan alur pertunjukan, dan menciptakan naskah orisinal (alur permulaan, klimaks dan akhir, tensi, emosi). Proses berikutnya adalah merancang pertunjukan yaitu dengan membuat konsep dan menampilkan sebuah pertunjukan sederhana dengan menggunakan panduan. Secara empirik peserta didik terlibat atau tampil secara mandiri dalam pertunjukan.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Merefleksikan ( <i>Reflecting</i> )	Refleksi dalam tahap berikutnya adalah bagaimana peserta didik mampu menggali ingatan emosi dan latar belakang tokoh yang diembannya sekaligus memberikan pembelajaran agar persoalan-persoalan yang ada dalam lakon menginspirasi dalam kehidupan. Bentuk apresiasi karya seni dilakukan untuk menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri dan orang lain, proses ini pun dapat memberi saran perbaikan menggunakan terminologi teater sederhana.
Berdampak ( <i>Impacting</i> )	Proses belajar dan produk akhir mencerminkan Profil Pelajar Pancasila dengan menyusun skema pertunjukan sederhana secara <i>unity</i> (mandiri) dan kemudian menuangkan ide dan gagasan ke dalam bentuk naskah dan desain sederhana pertunjukan, juga mengenal teknik dan <i>genre</i> teater (kreatif), memahami cerita sesuai dengan fakta di lingkungannya (kritis), dan mampu menjawab persoalan faktual dalam aturan negara dan agama (beriman dan taqwa pada Tuhan Yang Maha Esa).

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

Pada akhir Fase E, peserta didik mampu bertindak sebagai penjelajah, dengan melakukan observasi, mengumpulkan data serta peristiwa sebagai dasar untuk membuat lakon yang berlatar pada persoalan kehidupan di sekitarnya. Peserta didik juga mampu memahami ragam teater ber-*genre* propaganda seperti perpaduan teater realis dan non-realis dalam bentuk teater gerak, teater politik, musikalisasi puisi, atau bereksperimen dengan proses penulisan struktur cerita dramatis yang lebih bervariasi melalui kegiatan improvisasi. Selanjutnya peserta didik memahami bagaimana tubuh, pikiran, suara, dan tata artistik serta teknologi berpadu dalam proses kreatif untuk membentuk pertunjukan berdasar riset dan cara kerja kolaborasi. Melalui pengalaman ini, peserta didik diharapkan mampu mengenali situasi lapangan yang dihadapi, menghadirkan solusi, serta berempati terhadap sesama dan lingkungannya.

Fase E Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
<p>Berpikir dan Bekerja Secara Artistik (<i>Thinking Artistically</i>)</p>	<p>Proses dilakukan oleh peserta didik berpikir dan bermain dengan tata artistik panggung, mulai dari mengeksplorasi, merancang, dan memproduksi, dan memainkan tata artistik panggung. Konsep ini dilakukan dengan kerja <i>ansambel</i> untuk melatih peserta didik bertanggung jawab atas peran masing masing dalam pertunjukan, baik secara artistik maupun non-artistik, untuk mengusung dan mensukseskan pertunjukan bersama.</p>
<p>Mengalami (<i>Experiencing</i>)</p>	<p>Latihan olah tubuh dan vokal merupakan dasar keaktoran yang dilakukan untuk penguasaan gerak tubuh agar mampu memainkan beragam karakter, kemudian penguasaan membaca dialog atau naskah dengan penekanan kuat pada ekspresi wajah, artikulasi dan intonasi. Eksplorasi bahasa tubuh, wajah, dan suara untuk menunjukkan kepekaan terhadap persoalan sosial, dan eksplorasi komunikasi non-verbal. Proses mengalami dilakukan ketika observasi dan mulai fokus pada konsentrasi dengan mencatat dan merekam: tokoh dan perwatakannya berdasar analisis fisik, fisiologis dan sosiologis, hasil investigasi dan riset teknik/<i>genre</i> teater, serta mencatat dan merekam proses gladi resik.</p>
<p>Menciptakan (<i>Making/Creating</i>)</p>	<p>Imajinasi adalah proses menciptakan biografi tokoh hasil analisis peran, sekaligus menyusun kembali cerita dan alur pertunjukan, dan menciptakan naskah orisinil (alur permulaan, klimaks dan akhir, tensi, emosi). Proses merancang pertunjukan dimulai dengan membuat konsep dan menampilkan sebuah pertunjukan sederhana sesuai dengan panduan. Secara empirik peserta didik terlibat atau tampil secara mandiri dalam pertunjukan.</p>
<p>Merefleksikan (<i>Reflecting</i>)</p>	<p>Refleksi dalam tahap berikutnya adalah bagaimana peserta didik mampu menggali ingatan emosi dan latar belakang tokoh yang diembannya sekaligus memberikan pembelajaran agar persoalan-persoalan yang ada dalam lakon menginspirasi dalam kehidupan. Bentuk apresiasi karya seni dilakukan untuk menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri dan karya orang lain, proses ini pun dapat memberi saran perbaikan menggunakan terminologi teater sederhana serta memberikan argumentasi dengan pembuktian, serta mulai mengkritisi</p>

Elemen	Capaian Pembelajaran
	produksi seniman profesional sesuai dengan terminologi teater.
Berdampak ( <i>Impacting</i> )	Proses belajar dan produk akhir mencerminkan Profil Pelajar Pancasila dengan observasi, pengumpulan data serta peristiwa sebagai dasar untuk membuat lakon (kritis, kreatif), menghadirkan solusi, serta berempati terhadap sesama dan lingkungan (mandiri dan berkebhinekaan global).

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

Pada akhir Fase F, peserta didik mampu merancang atau memproduksi teater orisinal dengan sentuhan baru berdasarkan tema remaja/isu kekinian atau, menganalisis dan mengevaluasi karya sendiri dan karya profesional yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana kualitas estetika digunakan dalam menyampaikan maksud, ide-ide ekspresif, serta makna. Melalui proses kreatif, pada akhir fase, peserta didik mampu merancang atau memproduksi pertunjukan teater dengan variasi *genre* teater, tata artistik dan teknologi yang telah dipelajari. Melalui pengalaman ini, pada akhir Fase F, peserta didik diharapkan tidak hanya peka terhadap kondisi lingkungan yang dihadapi, tetapi juga mampu berpikir kritis dalam melihat dan menyampaikan sebuah karya, serta berpikir kreatif dalam memanfaatkan media, teknologi serta sumber daya yang tersedia di sekitarnya untuk menyampaikan pesan melalui Seni Teater.

Fase F Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Berpikir dan Bekerja Secara Artistik ( <i>Thinking Artistically</i> )	Proses dilakukan oleh peserta didik berpikir dan bermain dengan tata artistik panggung, mulai dari mengeksplorasi, merancang, memproduksi, dan memainkan dan mengkritisi konsep tata artistik panggung. Konsep ini dilakukan dengan kerja <i>ansambel</i> untuk melatih peserta didik bertanggung jawab atas peran masing masing dalam pertunjukan, baik secara artistik maupun

Elemen	Capaian Pembelajaran
	non-artistik, untuk mengusung dan mensukseskan pertunjukan bersama.
Mengalami ( <i>Experiencing</i> )	Latihan olah tubuh dan vokal merupakan dasar keaktoran yang dilakukan untuk penguasaan gerak tubuh agar mampu memainkan beragam karakter, termasuk penguasaan membaca dialog atau naskah dengan penekanan kuat pada ekspresi wajah, artikulasi dan intonasi. Eksplorasi bahasa tubuh, wajah, dan suara dilakukan untuk menunjukkan kepekaan terhadap persoalan sosial, dan eksplorasi komunikasi non-verbal. Proses mengalami dilakukan ketika observasi dan fokus pada konsentrasi dengan mencatat dan merekam tokoh dan perwatakannya berdasar analisis fisik, fisiologis dan sosiologis, mencatat dan merekam hasil investigasi dan riset teknik/ <i>genre</i> teater, mencatat dan merekam ragam ide penokohan, peristiwa dan bentuk lakon modern dengan melakukan analisis pertunjukan karya teman sebaya atau profesional, termasuk di dalamnya mencatat dan merekam proses gladi resik.
Menciptakan ( <i>Making/Creating</i> )	Imajinasi adalah proses menciptakan penokohan baru (biografi tokoh hasil analisis peran), sekaligus menyusun kembali cerita dan alur pertunjukan, dan menciptakan naskah orisinal (alur permulaan, klimaks dan akhir, tensi, emosi) dengan mengkombinasikan ragam gaya/ <i>genre</i> teater menjadi alur cerita berkonsep atau berbentuk baru. Proses berikutnya adalah merancang pertunjukan yaitu dengan membuat konsep dan menampilkan sebuah pertunjukan sederhana dengan menggunakan panduan. Secara empirik peserta didik terlibat atau tampil secara mandiri dalam merancang, dan mempresentasikan proposal pertunjukan orisinal atau adaptasi, sepenuhnya terlibat dalam manajemen produksi pertunjukan.
Merefleksikan ( <i>Reflecting</i> )	Refleksi dalam tahap berikutnya adalah bagaimana peserta didik mampu menggali ingatan emosi dan latar belakang tokoh yang diembannya sekaligus memberikan pembelajaran agar persoalan-persoalan yang ada dalam lakon menginspirasi dalam kehidupan. Bentuk apresiasi karya seni dilakukan untuk menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri dan karya orang lain. Proses ini dapat memberi saran perbaikan dengan menggunakan terminologi

Elemen	Capaian Pembelajaran
	teater sederhana serta memberikan argumentasi dengan pembuktian, serta mulai mengkritisi produksi seniman profesional dengan menggunakan terminologi teater.
Berdampak ( <i>Impacting</i> )	Proses belajar dan produk akhir mencerminkan Profil Pelajar Pancasila dengan merancang atau memproduksi pertunjukan teater (kreatif), manajemen produksi pertunjukan (gotong royong), menganalisis dan mengevaluasi karya sendiri dan karya profesional (kritis, mandiri).

## XVIII.5. CAPAIAN PEMBELAJARAN PRAKARYA-BUDI DAYA

### A. Rasional Mata Pelajaran Prakarya-Budi Daya

Kehidupan manusia dalam bermasyarakat, sejak dahulu telah mengembangkan olah pikir dan olah rasa, untuk membantu menjalani kehidupan, memecahkan masalah, maupun menghasilkan produk budi daya 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-Budi daya mengembangkan keterampilan peserta didik melalui kepekaan terhadap lingkungan, ide dan kreativitas untuk bertahan hidup mandiri dan ekonomis.

Seiring berkembangnya zaman, mental generasi muda perlu dibangun agar mampu mengatasi berbagai persoalan 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-Budi daya berpeluang mewujudkan jiwa 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-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 dan culture*. Prakarya Budi daya mengembangkan kemampuan dan keterampilan

peserta didik dengan mengintegrasikan, mengkorelasikan, dan mengkolaborasikan berbagai pengetahuan dan disiplin ilmu berbasis STEAM (Sains/*Science*, Teknologi/*technology*, Teknik/*Engineering*, Seni/*Art* dan Matematika/*Mathematic*) untuk menciptakan inovasi produk yang efektif dan efisien melalui pembelajaran kolaborasi 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 Budi daya berorientasi mengembangkan kompetensi merencanakan dan menghasilkan produk budi daya yang aman berdampak individu maupun sosial. Proses perencanaan produk budi daya memperhatikan ekosistem. Kompetensi ini membutuhkan penguasaan ilmu pengetahuan alam (biologi, kimia, dan fisika), dan teknologi serta pendidikan kewirausahaan dan kecerdasan naturalis. Kompetensi pembelajaran terdiri dari kemampuan mengeksplorasi dan mengembangkan bahan, alat, teknik, dan sistem budi daya. Pengalaman pembelajaran diperoleh dari sekolah, keluarga dan masyarakat. Di samping itu, peserta didik dilatih kemampuan berpikir kreatif-inovatif, logis, sistematis dan global (*komprensif*). Pengembangan materi pembelajaran bersifat kontekstual, yaitu menggali potensi kearifan lokal melalui apresiasi, observasi, dan eksplorasi untuk membuat perencanaan produksi. Proses produksi budi daya melalui eksperimentasi, dan modifikasi bahan, alat, teknik dan sistem produksi dengan memberi kesempatan merefleksi dan mengevaluasi. Akhirnya, melalui penguasaan ilmu dan pengetahuan alam, teknologi budi daya, budaya, ekonomi dengan semangat kewirausahaan diharapkan dapat terwujud Profil Pelajar Pancasila.

#### B. Tujuan Mata Pelajaran Prakarya-Budi Daya

Prakarya-Budi daya memiliki tujuan sebagai berikut:

1. menghasilkan produk budi daya yang aman melalui penguasaan eksplorasi bahan, alat, teknik dan sistem dengan mengembangkan, pengetahuan alam, dan teknologi budi daya berbasis kecerdasan naturalis;

2. mengapresiasi, mengevaluasi dan merefleksi produk budi daya teman sendiri maupun masyarakat berdasarkan pendekatan sistematis ilmiah; dan
3. menumbuhkembangkan jiwa kewirausahaan melalui kepemimpinan, kerja sama dan berani mengambil risiko.

#### C. Karakteristik Mata Pelajaran Prakarya - Budi Daya

Kurikulum Prakarya-Budi daya menerapkan: (1) kurikulum progresif (*progresive curriculum*) yaitu kurikulum yang mengikuti perkembangan Ilmu, Pengetahuan, Teknologi, dan Seni (IPTEKS), sehingga materi, metode pembelajaran menyesuaikan dengan perkembangan teknologi budi daya; (2) kurikulum terpadu (*integrated curriculum*) yaitu mengkolaborasikan 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 produk 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 Budi daya berorientasi mengembangkan kemampuan mengkonservasi dan memperbanyak sumber daya hayati secara berkelanjutan (*sustainable*). Peserta didik diberi kesempatan melakukan kegiatan eksplorasi, merencanakan produksi, evaluasi dan refleksi dengan memanfaatkan teknologi dan sumber daya. Melalui pembelajaran 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. Pembelajaran Prakarya Budi daya 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 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 daerah/lingkungan masing-masing serta memperhatikan kelestarian dan ekosistem. 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.

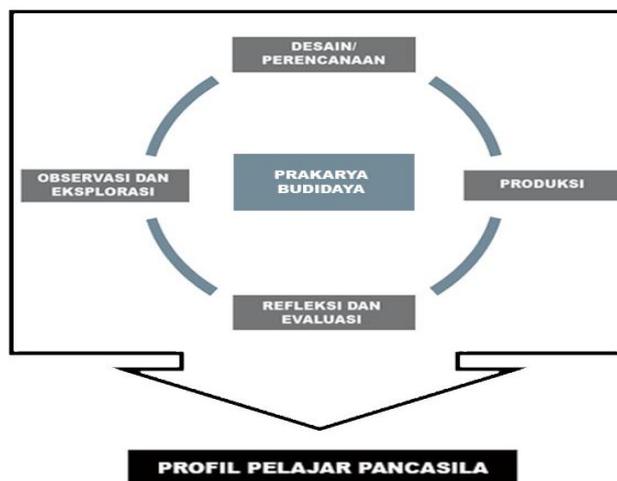
Kurikulum Prakarya Budi daya berisi empat elemen kompetensi yaitu observasi dan eksplorasi; desain/perencanaan, produksi, serta refleksi dan evaluasi seperti berikut:

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 Budi daya saling berkaitan dapat digambarkan sebagai berikut:

Bagan Pembelajaran Prakarya Budi daya



D. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Prakarya-Budi Daya 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 mengamati dan menjelaskan karakteristik produk budi daya untuk kebutuhan sehari-hari dan memberikan tanggapan.

Fase A Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Observasi dan Eksplorasi	Peserta didik mampu mengamati dan menjelaskan karakteristik produk budi daya (warna, bentuk, ukuran) untuk kebutuhan sehari-hari dan menjelaskan secara lisan.
Desain/Perencanaan	Peserta didik merencanakan pemeliharaan dan/atau perawatan objek budi daya dengan bimbingan berdasarkan hasil pengamatan.
Produksi	Peserta didik mampu merawat dan atau memelihara objek budi daya yang aman untuk kebutuhan sehari-hari secara kerja sama dengan bimbingan sesuai perencanaan.
Refleksi dan Evaluasi	Peserta didik mampu memberikan tanggapan terhadap produk budi daya 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/MI/Program Paket A) peserta didik mampu menghasilkan produk budi daya untuk kebutuhan diri dan keluarga sesuai potensi lingkungan berdasarkan pengamatan bahan, alat, dan langkah-langkahnya, serta memberikan tanggapan.

Fase B Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Observasi dan Eksplorasi	Peserta didik mampu mengamati produk budi daya di lingkungan sekitar dan menjelaskan bahan, alat, dan prosedur budi daya.
Desain/Perencanaan	Peserta didik mampu menentukan dan menyusun rencana kegiatan budi daya sesuai potensi lingkungan berdasarkan hasil pengamatannya.
Produksi	Peserta didik mampu menghasilkan produk budi daya yang aman untuk kebutuhan diri dan keluarga secara mandiri dan/atau kerja sama sesuai potensi lingkungan dan perencanaannya.
Refleksi dan Evaluasi	Peserta didik mampu mengapresiasi (menanggapi dan memberikan ulasan) produk budi daya untuk kebutuhan diri dan keluarga.

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

Pada akhir Fase C (Kelas V dan VI SD/MI/Program Paket A) peserta didik mampu menghasilkan produk budi daya sesuai potensi lingkungan dengan memodifikasi bahan dan alat. Pada fase ini, peserta didik mampu merefleksikan kelebihan dan kekurangan produk yang dihasilkan.

Fase C Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Observasi dan Eksplorasi	Peserta didik mampu mengamati dan mendeskripsikan produk budi daya

Elemen	Capaian Pembelajaran
	berdasarkan modifikasi bahan dan alat yang sesuai potensi lingkungan/kearifan lokal.
Desain/Perencanaan	Peserta didik menentukan dan menyusun rencana kegiatan budi daya dengan memodifikasi bahan dan alat sesuai potensi lingkungan/kearifan lokal berdasarkan pengamatannya.
Produksi	Peserta didik mampu menghasilkan produk budi daya yang aman berdasarkan potensi lingkungan/kearifan lokal dengan modifikasi bahan dan alat secara mandiri dan/atau kerja sama sesuai perencanaannya.
Refleksi dan Evaluasi	Peserta didik mampu merefleksikan produk budi daya hasil modifikasi bahan dan alat sesuai potensi lingkungan/kearifan lokal berdasarkan manfaat dan karakteristik produk.

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

Fase D Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Observasi dan Eksplorasi	Peserta didik mampu mengamati secara sistematis modifikasi bahan, alat dan teknik sesuai potensi lingkungan/kearifan lokal serta mendeskripsikan produk budi daya dari berbagai sumber.
Desain/Perencanaan	Peserta didik mampu menyusun rencana kegiatan budi daya dan menentukan kelayakan produksi berdasarkan modifikasi bahan, alat, teknik sesuai potensi lingkungan

Elemen	Capaian Pembelajaran
	dan kearifan lokal berdasarkan hasil pengamatan.
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 sesuai perencanaan yang dibuatnya.
Refleksi dan Evaluasi	Peserta didik mampu memberi penilaian produk budi daya hasil sendiri atau orang lain berdasarkan modifikasi bahan, alat dan teknik yang bernilai ekonomis sesuai potensi lingkungan/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 mengembangkan produk budi daya berdasarkan analisis kebutuhan dan kelayakan pasar melalui eksplorasi bahan, alat dan teknik, serta mempresentasikan secara lisan, tertulis, visual dan virtual. Pada fase ini, peserta didik mampu mengevaluasi dan memberikan saran produk budi daya berdasarkan dampak lingkungan/budaya/ teknologi tepat guna.

Fase E Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Observasi dan Eksplorasi	Peserta didik mampu mengeksplorasi bahan, alat, teknik, prosedur, dan sistem budi daya produk bernilai ekonomis dari berbagai sumber.
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 usaha, serta menampilkan dalam bentuk pengemasan secara kreatif-inovatif dan dipromosikan melalui media visual maupun virtual berdasarkan perencanaannya.
Refleksi dan Evaluasi	Peserta didik mampu memberi penilaian dan saran pengembangan produk budi daya

Elemen	Capaian Pembelajaran
	berdasarkan kajian mutu, teknologi budi daya dan ekonomi, serta dampak lingkungan/budaya.

6. Fase F (Umumnya 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 sistem produksi budi daya berdasarkan proposal rancangan usaha melalui analisis kebutuhan, kelayakan pasar, dan kajian ilmiah, serta mempresentasikan produk secara lisan dan tertulis pada media sosial, virtual, maupun visual. Pada fase ini, peserta didik mengevaluasi, memberikan kritik dan solusi pengembangan produk budi daya sesuai dengan nilai kewirausahaan/dampak lingkungan/teknologi tepat guna.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Observasi dan Eksplorasi	Peserta didik mampu mengeksplorasi sistem produksi budi daya bernilai ekonomis dari berbagai sumber, berdasarkan analisis ekonomi, teknologi, ekosistem dan pemasaran.
Desain/Perencanaan	Peserta didik mampu mengembangkan sistem produksi budi daya dalam bentuk proposal usaha melalui analisis berdasarkan kajian ilmiah, teknologi, ekosistem dan analisis usaha sesuai potensi lingkungan/kearifan lokal dan hasil eksplorasi.
Produksi	Peserta didik mampu mengembangkan sistem produksi budi daya yang aman berbasis usaha berdasarkan proposal dan ditampilkan dalam bentuk pengemasan yang kreatif-inovatif serta bertanggung jawab mempromosikan secara visual dan virtual.
Refleksi dan Evaluasi	Peserta didik mampu memberikan penilaian, argumentasi dan rekomendasi pengembangan sistem produksi budi daya yang aman berdasarkan kajian mutu, teknologi budi daya dan ekonomi, serta dampak lingkungan/budaya.

## 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.

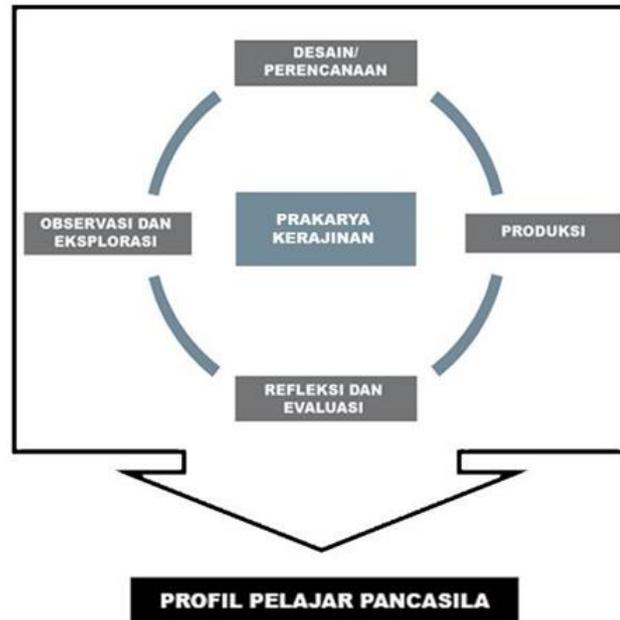
Kurikulum Prakarya Kerajinan berisi empat elemen kompetensi yaitu observasi dan eksplorasi, desain/perancangan, produksi, serta refleksi dan evaluasi seperti berikut:

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 <i>display</i> /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 <i>display</i> 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 <i>display</i> 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, <i>display</i> 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 <i>display</i> 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.

## XVIII.7. CAPAIAN PEMBELAJARAN PRAKARYA-PENGOLAHAN

### A. Rasional Mata Pelajaran Prakarya-Pengolahan

Kehidupan manusia dalam bermasyarakat, sejak dahulu telah mengembangkan kemampuan olah pikir dan olah rasa, untuk membantu menjalani kehidupan, memecahkan masalah, maupun menghasilkan produk olahan 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, budidaya dan pengolahan. Prakarya Pengolahan mengembangkan keterampilan peserta didik melalui kepekaan terhadap lingkungan, ide dan kreativitas 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 Pengolahan berpeluang mewujudkan jiwa 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 Pengolahan mengacu pada konsep hasta karya Ki Hajar Dewantara yaitu mengembangkan cipta, rasa, dan karsa dengan menciptakan produk olahan pangan dan non pangan yang berdampak pada diri serta lingkungan secara kontekstual dan

higienis. Prakarya Pengolahan mengembangkan kemampuan dan keterampilan peserta didik dengan mengintegrasikan, mengkorelasikan, dan mengkolaborasikan berbagai pengetahuan dan disiplin ilmu berbasis STEAM (*Sains/Science, Teknologi/technology, Teknik/Engineering, Seni/Art dan Matematika/Mathematic*) untuk menciptakan inovasi produk yang efektif dan efisien melalui pembelajaran kolaborasi 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 Pengolahan mengembangkan kompetensi merencanakan dan menghasilkan produk olahan pangan dan non pangan yang berdampak individu maupun sosial dan berbasis ekosistem. Kompetensi ini membutuhkan penguasaan ilmu pengetahuan (biologi, kimia dan fisika), dan teknologi, serta pendidikan kewirausahaan. Kompetensi pembelajaran terdiri dari kemampuan mengeksplorasi dan mengembangkan bahan, alat, teknik (pencampuran, pemanasan, pengawetan, dan modifikasi), serta sistem pengolahan. Pengalaman pembelajaran diperoleh dari sekolah, keluarga dan masyarakat. Di samping itu, peserta didik dilatih kemampuan berpikir kreatif-inovatif, logis, sistematis, dan global (*komprensif*). Pengembangan materi pembelajaran bersifat kontekstual yaitu menggali potensi kearifan lokal melalui kemampuan apresiasi, observasi, dan eksplorasi untuk membuat desain/perencanaan. Proses produksi pengolahan melalui eksperimen, modifikasi, dan penyajian sebagai 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-Pengolahan

Prakarya Pengolahan memiliki tujuan sebagai berikut:

1. menghasilkan produk pengolahan pangan sehat/higienis dan non pangan yang ekonomis melalui eksplorasi bahan, teknik, alat

dengan mengembangkan pengetahuan dan prinsip teknologi pengolahan.

2. mengapresiasi, mengevaluasi dan merefleksi karya produk teknologi olahan pangan dan non pangan masyarakat maupun teman sendiri berdasarkan pendekatan sistematis ilmiah.
3. menumbuhkembangkan jiwa kewirausahaan melalui kepemimpinan, kerja sama dan berani mengambil resiko.

#### C. Karakteristik Mata Pelajaran Prakarya-Pengolahan

Kurikulum Prakarya Pengolahan 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 Pengolahan berorientasi pada pengembangan kemampuan mengolah bahan pangan secara higienis dan non pangan menjadi produk jadi dan produk setengah jadi dalam bentuk sajian/kemasan yang menarik berbasis kewirausahaan. Pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pengolahan melalui metoda kolaborasi, sinergi dan sintesa untuk mengkaji, memecahkan, mengevaluasi dan merefleksikan dalam kegiatan pengolahan bahan, teknik dan alat. Sistem pengetahuan prakarya-pengolahan diperoleh melalui *learning by doing* (pembelajaran teori praktis). Pelaksanaan pembelajaran materi Prakarya Pengolahan menyesuaikan kondisi dan potensi lingkungan sosial, budaya, dan alam dengan memperhatikan kelestarian dengan pendekatan pengetahuan hayati serta ekosistem.

Pembelajaran Prakarya Pengolahan 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 pembelajaran Prakarya Pengolahan meliputi bahan nabati (buah, sayur, umbi, sereal), hewani (daging ternak besar, daging unggas, ikan, telur, susu), herbal (tanaman berkhasiat/obat), perkebunan (kopi, teh, cokelat, kelapa dan sawit), dan uji organoleptik yang diselenggarakan sesuai kondisi daerah/lingkungan masing-masing serta memperhatikan potensi lingkungan, kearifan lokal, nusantara hingga mancanegara. Pembelajaran Prakarya Pengolahan 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.

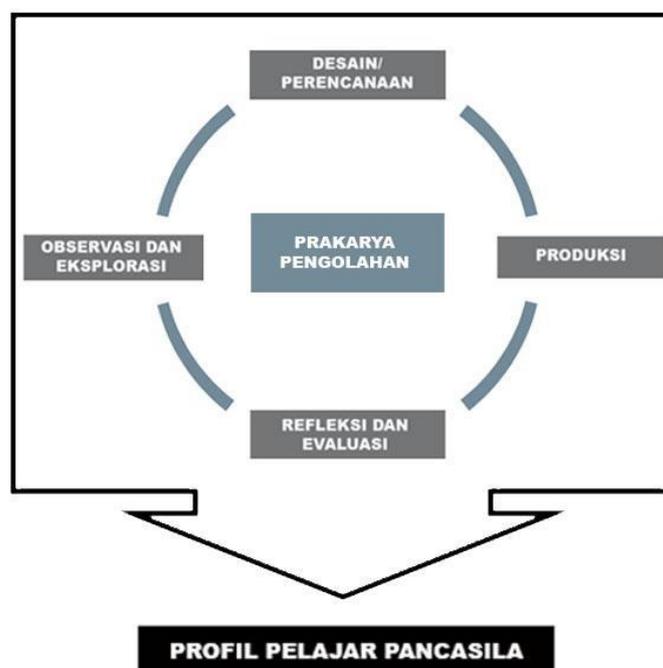
Kurikulum Prakarya Pengolahan berisi empat elemen kompetensi yaitu observasi dan eksplorasi, desain/perancangan, produksi, serta refleksi dan evaluasi seperti berikut:

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 Pengolahan saling berkaitan dapat digambarkan sebagai berikut:

Bagan Pembelajaran Prakarya Pengolahan



D. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Prakarya-Pengolahan 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 olahan pangan sehat berdasarkan karakteristik bahan pangan untuk kebutuhan sehari-hari dan memberikan tanggapan.

### Fase A Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Observasi dan Eksplorasi	Peserta didik mampu mengamati karakteristik bahan pangan sehat (warna, rasa, aroma, tekstur) untuk kebutuhan sehari-hari dan menjelaskan secara lisan.
Desain/Perencanaan	Peserta didik mampu menyusun rencana pembuatan produk olahan pangan sehat untuk kebutuhan sehari-hari dengan bimbingan.
Produksi	Peserta didik mampu membuat produk olahan pangan sehat untuk kebutuhan sehari-hari secara kerja sama di bawah bimbingan.
Refleksi dan Evaluasi	Peserta didik mampu memberikan tanggapan terhadap hasil pembuatan olahan pangan sehat 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/MI/Program Paket A) peserta didik mampu membuat produk olahan pangan sehat untuk kebutuhan diri maupun keluarga berdasarkan pengamatan bahan, alat, dan langkah-langkahnya, serta memberikan tanggapan.

### Fase B Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Observasi dan Eksplorasi	Peserta didik mampu mengamati secara organoleptik dan menjelaskan bahan, alat, dan prosedur pembuatan produk olahan pangan sehat dari lingkungan sekitar.
Desain/Perencanaan	Peserta didik menentukan dan menyusun rencana pembuatan produk olahan pangan sehat sesuai potensi lingkungan.
Produksi	Peserta didik membuat produk olahan pangan sehat untuk kebutuhan diri dan keluarga secara mandiri dan atau kerja sama, serta menyajikan secara menarik.

Refleksi dan Evaluasi	Peserta didik mampu mengapresiasi hasil pembuatan produk olahan pangan sehat untuk kebutuhan diri dan keluarga.
-----------------------	---

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

Pada akhir Fase C (Kelas V dan VI SD/MI/Program Paket A) peserta didik mampu membuat dan menyajikan produk olahan pangan sehat sesuai potensi lingkungan berdasarkan modifikasi bahan, alat, atau teknik. Pada fase ini, peserta didik mampu merefleksikan kelebihan dan kekurangan produk yang dibuatnya.

Fase C Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Observasi dan Eksplorasi	Peserta didik mampu mengamati modifikasi produk olahan pangan sehat yang sesuai potensi lingkungan dan mendeskripsikan bahan, alat, teknik dan prosedur pembuatan.
Desain/Perencanaan	Peserta didik menentukan dan menyusun rencana pembuatan produk olahan pangan sehat dengan memodifikasi bahan, peralatan, bentuk, dan tampilan sesuai kearifan lokal.
Produksi	Peserta didik mampu membuat produk olahan pangan sehat berdasarkan potensi lingkungan dengan modifikasi bahan, peralatan atau teknik secara mandiri dan atau kerja sama, serta menyajikan secara menarik.
Refleksi dan Evaluasi	Peserta didik mampu merefleksikan hasil pembuatan modifikasi produk olahan pangan sehat sesuai potensi lingkungan berdasarkan manfaat dan karakteristik produk.

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

Pada akhir Fase D (Kelas VII, VIII dan IX SMP) peserta didik mampu membuat, memodifikasi dan menyajikan produk olahan pangan higienis dan non pangan sesuai potensi lingkungan dan atau kearifan lokal untuk mengembangkan jiwa wirausaha. Pada fase ini, peserta didik mampu memberikan penilaian produk olahan pangan berdasarkan fungsi/nilai budaya/nilai ekonomis secara tertulis dan lisan.

Fase D Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Observasi dan Eksplorasi	Peserta didik mampu mengeksplorasi bahan, alat, teknik dan prosedur pembuatan produk olahan pangan higienis hasil modifikasi kearifan lokal/potensi lingkungan dan produk non pangan yang bernilai ekonomis dari berbagai sumber, serta karakteristik penyajian dan kemasan.
Desain/Perencanaan	Peserta didik mampu menyusun rencana pembuatan produk olahan pangan higienis dan non pangan melalui modifikasi bahan, peralatan dan teknik berdasarkan studi kelayakan produksi dan potensi lingkungan serta kearifan lokal.
Produksi	Peserta didik mampu membuat produk olahan pangan higienis dan non pangan secara bertanggung jawab berdasarkan potensi lingkungan dan atau kearifan lokal dengan modifikasi bahan, peralatan atau teknik, serta ditampilkan dalam bentuk penyajian dan pengemasan yang menarik.
Refleksi dan Evaluasi	Peserta didik mampu memberi penilaian hasil pembuatan modifikasi produk olahan pangan higienis dan non pangan 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 mengembangkan produk olahan pangan higienis nusantara atau non pangan berdasarkan analisis kebutuhan dan kelayakan pasar melalui eksplorasi bahan, alat dan teknik, serta mempresentasikan secara lisan, visual dan grafis. Pada fase ini, peserta didik mampu mengevaluasi dan memberikan saran produk olahan pangan dan non pangan berdasarkan dampak lingkungan/budaya/ teknologi tepat guna.

Fase E Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Observasi dan Eksplorasi	Peserta didik mampu mengeksplorasi produk olahan pangan higienis nusantara atau

Elemen	Capaian Pembelajaran
	produk non pangan yang bernilai ekonomis dari berbagai sumber, menganalisis karakteristik bahan, alat, teknik dan prosedur pengolahan, serta penyajian dan kemasan.
Desain/Perencanaan	Peserta didik mampu menyusun rencana pembuatan produk olahan pangan higienis atau produk non pangan berdasarkan analisis usaha, ketersediaan bahan, peralatan, bentuk, serta tampilan sesuai potensi nusantara dan hasil eksplorasi.
Produksi	Peserta didik mampu mengembangkan produk olahan pangan nusantara higienis atau produk non pangan berbasis usaha, serta menampilkan dalam bentuk penyajian dan pengemasan secara kreatif-inovatif dan dipromosikan melalui media visual maupun virtual.
Refleksi dan Evaluasi	Peserta didik mampu memberi penilaian dan saran pengembangan produk olahan pangan nusantara higienis atau produk non pangan berdasarkan kajian mutu, teknologi pangan dan ekonomi, serta dampak lingkungan/budaya.

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 olahan pangan higienis nusantara dan/atau mancanegara atau produk non pangan berdasarkan proposal rancangan usaha melalui analisis kebutuhan, kelayakan pasar, dan kajian ilmiah, serta mempresentasikan produk secara lisan dan tertulis pada media sosial virtual maupun visual. Pada fase ini, peserta didik mengevaluasi dan memberikan kritik serta solusi pengembangan produk olahan pangan dan non pangan sesuai dengan nilai kewirausahaan/dampak lingkungan/teknologi tepat guna.

Fase F Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Observasi dan Eksplorasi	Peserta didik mampu mengeksplorasi produk olahan pangan higienis nusantara dan atau

Elemen	Capaian Pembelajaran
	mancanegara atau produk non pangan yang bernilai ekonomis dari berbagai sumber, berdasarkan analisis ekonomi, teknologi, penyajian, dan pemasaran.
Desain/Perencanaan	Peserta didik mampu menyusun rencana dalam bentuk proposal pembuatan produk olahan pangan higienis atau produk non pangan berdasarkan kajian ilmiah, teknologi, dan analisis usaha sesuai potensi nusantara dan atau mancanegara dan hasil eksplorasi.
Produksi	Peserta didik mampu mengembangkan produk olahan pangan higienis nusantara dan atau mancanegara atau produk non pangan berbasis usaha berdasarkan proposal dan ditampilkan dalam bentuk penyajian dan pengemasan yang kreatif-inovatif serta bertanggung jawab mempromosikan secara visual dan virtual.
Refleksi dan Evaluasi	Peserta didik mampu memberikan penilaian, argumentasi dan rekomendasi produk pengolahan pangan higienis atau produk non pangan berdasarkan kajian mutu, teknologi pangan dan ekonomi, serta dampak lingkungan/budaya.

## XVIII.8. CAPAIAN PEMBELAJARAN PRAKARYA-REKAYASA

### A. Rasional Mata Pelajaran Prakarya-Rekayasa

Kehidupan manusia dalam bermasyarakat, sejak dahulu telah mengembangkan kemampuan 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, budidaya dan pengolahan. Prakarya Rekayasa mengembangkan keterampilan peserta didik melalui kepekaan terhadap lingkungan, ide dan kreativitas untuk bertahan hidup 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-Rekayasa berpeluang mewujudkan jiwa 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 Rekayasa mengacu pada konsep hasta karya Ki Hajar Dewantara yaitu mengembangkan cipta, rasa, dan karsa dengan menciptakan produk rekayasa yang berdampak pada diri serta lingkungan menuju keseimbangan antara alam (*nature*) dan budaya (*culture*). Prakarya Rekayasa mengembangkan kemampuan

dan keterampilan peserta didik dengan mengintegrasikan, mengkorelasikan dan mengkolaborasikan berbagai pengetahuan dan disiplin ilmu berbasis STEAM (Sains/*Science*, Teknologi/*technology*, Teknik/*Engineering*, Seni/*Art* dan Matematika/*Mathematic*) untuk menciptakan inovasi produk yang efektif dan efisien melalui pembelajaran kolaborasi 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 Rekayasa mengembangkan kompetensi merencanakan dan menghasilkan produk teknologi yang berdampak dan bernilai guna pada individu, sosial dan berbasis ekosistem. Kompetensi ini membutuhkan penguasaan ilmu pengetahuan (matematika, fisika, kimia, biologi), mekanika teknik, teknologi dan pendidikan kewirausahaan. Kompetensi pembelajaran kompetensi terdiri dari kemampuan mengeksplorasi dan mengembangkan bahan, alat, prosedur dan teknik berkarya, dengan pengalaman pembelajaran di sekolah, keluarga dan masyarakat. 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 kemampuan apresiasi, observasi, dan eksplorasi untuk membuat desain/perencanaan. Proses produksi rekayasa melalui eksperimentasi, modifikasi, dan membuat produk 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-Rekayasa

Prakarya Rekayasa memiliki tujuan sebagai berikut:

1. merancang dan menghasilkan produk rekayasa melalui penguasaan menggali (*exploration*) bahan, teknik, alat dan prosedur dengan mengembangkan rekonstruksi pengetahuan, desain, seni dan teknologi;

2. mengapresiasi, mengevaluasi dan merefleksi karya teknologi masyarakat maupun teman sendiri berdasarkan pendekatan sistematis ilmiah; dan
3. menumbuhkembangkan jiwa kewirausahaan melalui kepemimpinan, kerja sama dan berani mengambil resiko.

### C. Karakteristik Mata Pelajaran Prakarya-Rekayasa

Kurikulum Prakarya Rekayasa menerapkan: (1) kurikulum progresif (*progresive curriculum*) yaitu kurikulum yang mengikuti perkembangan Ilmu, Pengetahuan, Teknologi, dan Seni (IPTEKS), sehingga materi, metode pembelajaran menyesuaikan dengan 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 produk 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 Rekayasa berorientasi pada pengembangan kemampuan mengeksplorasi bahan, teknik, alat dan prosedur untuk membuat produk eksperimentasi, kebutuhan sehari-hari dan produk komersial dilandasi dengan semangat kewirausahaan. Materi pembelajaran Prakarya Rekayasa dapat menggali potensi daerah/lokal serta memperhatikan karakteristik bahan yang dikembangkan. Pelaksanaan pembelajaran Prakarya Rekayasa dimulai dengan mendesain, mengkomunikasikan, mengevaluasi, dan merefleksi berdasarkan identifikasi kebutuhan sumber daya, teknologi dan prosedur berkarya. Prinsip dalam rekayasa adalah dengan memanfaatkan sistem, bahan, serta teknologi untuk ide produk rekayasa yang disesuaikan dengan perkembangan kebutuhan manusia. Pembelajaran Prakarya Rekayasa 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 Rekayasa dikaitkan dengan kemampuan teknologi dalam merancang, merekonstruksi, dan membuat produk yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari dengan pendekatan pemecahan masalah meliputi pembuatan produk teknologi rekayasa sederhana (mekanis maupun non-mekanis), teknologi rekayasa tepat guna berbasis masalah (elektronika, sistem pengendali, otomasi), dan teknologi terapan yang disesuaikan dengan potensi lingkungan serta kearifan lokal. Prosedur pembuatan produk rekayasa meliputi proses konstruksi penyambungan kayu, tali, plastik, kertas, dan lainnya untuk menghasilkan produk yang kuat baik secara mekanik maupun elektronika harus dilakukan dengan prinsip ketepatan, dan ergonomis agar aman dan nyaman digunakan. Materi pembelajaran prakarya rekayasa menyesuaikan kondisi dan potensi lingkungan sosial, budaya dan alam dengan memperhatikan kelestarian dengan pendekatan pengetahuan teknologi serta ekosistem menuju modifikasi dan inovasi.

Prakarya Rekayasa dilakukan 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.

Prakarya Rekayasa di Sekolah Dasar (SD) berorientasi menumbuhkan kepedulian lingkungan serta kebiasaan masyarakat untuk mempersiapkan dan melatih dasar kecakapan hidup (*life skill*).

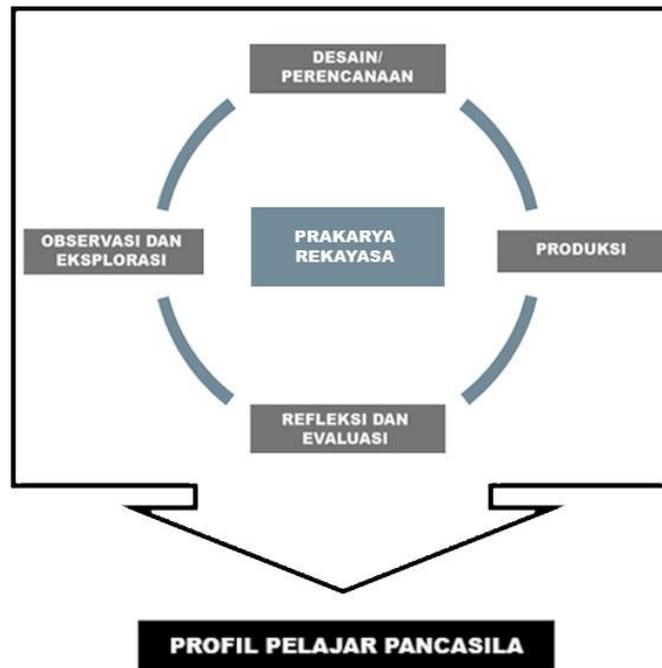
Prakarya Rekayasa di Sekolah Menengah Pertama (SMP) menyelaraskan antara pengetahuan dasar teknologi terhadap pembentukan nilai-nilai kewirausahaan, melatih pengetahuan dan keterampilan teknis (*family life skill*). Prakarya Rekayasa jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) bertujuan melatih jiwa kewirausahaan sebagai persiapan hidup mandiri (*home economy/industry*) dan studi lebih lanjut.

Kurikulum Prakarya Rekayasa 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 eksperimentasi 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 Rekayasa saling berkaitan dapat digambarkan sebagai berikut:

### Bagan Pembelajaran Prakarya Rekayasa



#### D. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Prakarya-Rekayasa 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 rekayasa sederhana melalui pengamatan dan identifikasi bahan, teknik, alat dan produk ciptaannya serta memberikan tanggapan di bawah bimbingan.

##### Fase A Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Observasi dan Eksplorasi	Peserta didik mampu mengamati dan menunjukkan secara lisan karakteristik (sifat, fungsi, dan bentuk) bahan produk rekayasa sederhana.
Desain/Perencanaan	Peserta didik mampu membuat rancangan/ <i>dummy</i> rekayasa sederhana.
Produksi	Peserta didik mampu menciptakan produk rekayasa sederhana di bawah bimbingan.
Refleksi dan Evaluasi	Peserta didik mampu memberi tanggapan terhadap produk rekayasa sederhana secara lisan.

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

Pada akhir Fase B (Kelas III dan IV SD/MI/Program Paket A) peserta didik mampu menghasilkan produk rekayasa yang memanfaatkan energi melalui pengamatan dan identifikasi potensi lingkungan sekitar serta memberikan tanggapan di bawah bimbingan.

#### Fase B Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Observasi dan Eksplorasi	Peserta didik mampu mengamati, mengidentifikasi dan menjelaskan karakteristik (sifat, fungsi, dan bentuk) bahan, alat dan prosedur pembuatan produk rekayasa yang memanfaatkan energi sesuai potensi lingkungan, serta mengeksplorasi dari berbagai sumber.
Desain/Perencanaan	Peserta didik mampu membuat rancangan/ <i>dummy</i> rekayasa sederhana dengan memperhatikan potensi lingkungan.
Produksi	Peserta didik mampu menciptakan produk rekayasa sederhana dengan teknik modifikasi, merubah fungsi produk yang sudah ada secara mandiri maupun kerjasama kelompok serta mempresentasikan secara lisan.
Refleksi dan Evaluasi	Peserta didik mampu mengapresiasi produk rekayasa sederhana di lapangan atau dari sumber yang lain dan merefleksikan terhadap karya produk ciptaannya secara lisan maupun tertulis.

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

Pada akhir Fase C (Kelas V dan VI SD/MI/Program Paket A) peserta didik mampu menghasilkan produk rekayasa yang memanfaatkan energi melalui identifikasi bahan, alat, teknik dan prosedur produk rekayasa energi yang ada. Pada fase ini peserta didik mampu merefleksikan kelebihan atau kekurangan produk ciptaan.

#### Fase C Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Observasi dan Eksplorasi	Peserta didik mampu mengamati dan mengidentifikasi, mengeksplorasi bahan, alat, teknik dan prosedur pembuatan produk rekayasa yang memanfaatkan energi sesuai potensi lingkungan.

Desain/Perencanaan	Peserta didik mampu membuat rancangan/ <i>dummy</i> rekayasa energi dengan memperhatikan potensi dan dampak lingkungan.
Produksi	Peserta didik mampu menciptakan produk rekayasa energi melalui modifikasi mengubah bentuk dan/atau fungsi hasil rancangan di atas dan mempresentasikan secara lisan maupun tertulis.
Refleksi dan Evaluasi	Peserta didik mampu merefleksikan produk rekayasa energi di lapangan atau dari sumber yang lain terhadap karya ciptaannya berdasarkan fungsi dan nilai guna yang dihasilkan secara lisan dan tertulis.

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 menghasilkan rekayasa teknologi tepat guna melalui identifikasi dan rekonstruksi desain produk dan menjelaskan keterkaitan teori, perakitan dan teknik dalam proses produksi. Pada fase ini peserta didik mampu memberikan penilaian produk berdasarkan fungsi dan manfaat secara tertulis dan lisan.

Fase D Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Observasi dan Eksplorasi	Peserta didik mampu mengamati perkembangan teknologi tepat guna dan mengeksplorasi karakteristik bahan, alat, teknik, prosedur pembuatan sebagai alternatif menciptakan produk rekayasa yang kreatif dan inovatif.
Desain/Perencanaan	Peserta didik mampu membuat rancangan/ <i>dummy</i> rekayasa teknologi tepat guna dengan memperhatikan potensi dan dampak lingkungan yang siap dikembangkan menjadi model.
Produksi	Peserta didik mampu menciptakan produk rekayasa teknologi tepat guna sesuai dengan kebutuhan lingkungan melalui modifikasi bentuk, alat, teknik dan prosedur pembuatan yang berdampak pada lingkungan maupun kehidupan sehari-hari serta mempresentasikan dalam bentuk lisan, tertulis, visual maupun virtual.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Refleksi dan Evaluasi	Peserta didik mampu memberi penilaian produk rekayasa teknologi tepat guna teman sendiri maupun dari sumber yang lain dan merefleksikan terhadap karya ciptaannya berdasarkan fungsi dan nilai guna yang dihasilkan secara lisan dan tertulis, visual maupun virtual.

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 menghasilkan *prototype/dummy/model* produk rekayasa teknologi terapan melalui analisis kebutuhan dan nilai guna secara mandiri dan atau kelompok serta dipresentasikan secara lisan dan tertulis. Pada fase ini peserta didik mampu mengevaluasi dan memberikan saran perbaikan berdasarkan analisis dampak lingkungan/teknologi terapan.

Fase E Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Observasi dan Eksplorasi	Peserta didik mampu mengeksplorasi karakteristik bahan, alat, teknik, prosedur pembuatan produk, <i>prototype/dummy/model</i> rekayasa teknologi terapan berdasarkan analisis kebutuhan dan kelayakan fungsi.
Desain/Perencanaan	Peserta didik mampu membuat rancangan/ <i>dummy</i> rekayasa teknologi terapan dari hasil mengeksplorasi bahan, teknik, alat dan prosedur serta memperhatikan potensi dan dampak lingkungan yang siap dikembangkan menjadi model/ <i>prototype</i> .
Produksi	Peserta didik mampu menciptakan produk rekayasa teknologi terapan sesuai dengan kebutuhan lingkungan melalui eksperimentasi dan atau modifikasi bentuk, alat, teknik dan prosedur pembuatan yang berdampak pada lingkungan maupun kehidupan sehari-hari serta mempresentasikan dalam bentuk lisan, tertulis, visual maupun virtual.
Refleksi dan Evaluasi	Peserta didik mampu memberi penilaian dan saran produk rekayasa teknologi terapan karya teman sendiri maupun dari sumber yang lain serta merefleksikan terhadap karya ciptaannya berdasarkan kajian ilmiah

Elemen	Capaian Pembelajaran
	terhadap fungsi dan nilai guna secara lisan dan tertulis, visual maupun virtual.

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 membuat produk rekayasa teknologi terapan berdasarkan proposal rancangan produk yang dihasilkan melalui kajian ilmiah, analisis kebutuhan dan kelayakan fungsi serta mempresentasikan produk secara lisan dan tertulis pada media visual dan virtual. Pada fase ini peserta didik mampu mengevaluasi dan memberikan saran perbaikan berdasarkan analisis dampak lingkungan/teknologi terapan.

Fase F Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Observasi dan Eksplorasi	Peserta didik mampu mengeksplorasi karakteristik produk, <i>prototype/dummy</i> /model untuk menyusun rancangan produk rekayasa teknologi terapan berdasarkan penelitian dan analisis kebutuhan, kelayakan, kajian ilmiah, serta dampak lingkungan.
Desain/Perencanaan	Peserta didik mampu membuat rancangan/ <i>dummy/prototype</i> gambar teknik rekayasa teknologi terapan dari hasil mengeksplorasi bahan, teknik, alat dan prosedur serta memperhatikan potensi dan dampak lingkungan.
Produksi	Peserta didik mampu menciptakan produk rekayasa teknologi terapan sesuai dengan rancangan/desain/proposal berdasarkan analisis ilmiah, ekonomi, teknologi serta melalui eksperimentasi dan atau modifikasi bentuk, alat, teknik dan prosedur pembuatan yang berdampak pada lingkungan maupun kehidupan sehari-hari serta mempresentasikan dalam bentuk lisan, tertulis, visual maupun virtual.
Refleksi dan Evaluasi	Peserta didik mampu memberi penilaian, argumentasi dan rekomendasi produk rekayasa teknologi terapan karya teman sendiri maupun dari sumber yang lain serta merefleksikan terhadap karya ciptaannya berdasarkan kajian ilmiah, analisis ekonomi, teknologi dan dampak lingkungan terhadap

Elemen	Capaian Pembelajaran
	ciptaannya secara lisan dan tertulis, visual maupun virtual.