



BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA
2022

Capaian Pembelajaran Program

Keterampilan Konten Kreator Fase A – Fase F

Untuk Kesetaraan

Tentang Capaian Pembelajaran Keterampilan Konten Kreator

Capaian Pembelajaran (CP) merupakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase. Untuk program, capaian yang ditargetkan dimulai sejak Fase A dan berakhir di Fase F (lihat Tabel 1 Program Keterampilan Konten Kreator untuk fase-fase keterampilan konten kreator).

Tabel 1. Pembagian Fase Program Keterampilan Konten Kreator

Fase	Kelas dan Jenjang pada Umumnya
A	Umumnya untuk kelas I dan II Program Paket A
B	Umumnya untuk kelas III dan IV Program Paket A
C	Umumnya untuk kelas V dan VI Program Paket A
D	Umumnya untuk kelas VII, VIII, dan IX Program Paket B
E	Umumnya untuk kelas X Program Paket C
F	Umumnya untuk kelas XI dan XII Program Paket C

CP menjadi acuan untuk pembelajaran intrakurikuler. Sementara itu, kegiatan proyek penguatan profil pelajar Pancasila tidak perlu merujuk pada CP, karena lebih diutamakan untuk proyek penguatan profil pelajar Pancasila dirancang utamanya untuk mengembangkan dimensi-dimensi profil pelajar Pancasila yang diatur dalam Keputusan Kepala BSKAP tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, CP digunakan untuk intrakurikuler, sementara dimensi profil pelajar Pancasila untuk proyek penguatan profil pelajar Pancasila.

Sebagai acuan untuk pembelajaran intrakurikuler, CP dirancang dan ditetapkan dengan berpijak pada Standar Nasional Pendidikan terutama Standar Isi. Oleh karena itu, pendidik yang merancang pembelajaran dan asesmen program keterampilan barista tidak perlu lagi merujuk pada dokumen Standar Isi, cukup mengacu pada CP. Untuk Pendidikan dasar dan menengah, CP disusun untuk setiap program. Bagi peserta didik berkebutuhan khusus dengan hambatan intelektual

dapat menggunakan CP pendidikan khusus. Peserta didik berkebutuhan khusus tanpa hambatan intelektual menggunakan CP reguler ini dengan menerapkan prinsip modifikasi kurikulum dan pembelajaran.

Pemerintah menetapkan Capaian Pembelajaran (CP) sebagai kompetensi yang ditargetkan. Namun demikian, sebagai kebijakan tentang target pembelajaran yang perlu dicapai setiap peserta didik, CP tidak cukup konkret untuk memandu kegiatan pembelajaran sehari-hari. Oleh karena itu pengembang kurikulum operasional ataupun pendidik perlu menyusun dokumen yang lebih operasional yang dapat memandu proses pembelajaran intrakurikuler, yang dikenal dengan istilah alur tujuan pembelajaran. Pengembangan alur tujuan pembelajaran dijelaskan lebih terperinci dalam Panduan Pembelajaran dan Asesmen.



Gambar 1. Proses Perancangan Pembelajaran dan Asesmen

Memahami CP adalah langkah pertama dalam perencanaan pembelajaran dan asesmen (lihat Gambar 1 yang diambil dari [Panduan Pembelajaran dan Asesmen](#)). Untuk dapat merancang pembelajaran dan program keterampilan konten kreator dengan baik, CP program keterampilan konten kreator perlu dipahami secara utuh, termasuk rasional program, tujuan, serta karakteristik dari program keterampilan konten kreator. Dokumen ini dirancang untuk membantu pendidik pengampu program keterampilan konten kreator memahami CP program ini. Untuk itu, dokumen ini dilengkapi dengan beberapa penjelasan dan panduan untuk berpikir reflektif setelah membaca setiap bagian dari CP program keterampilan konten kreator.

- i Untuk dapat memahami CP, pendidik perlu membaca dokumen CP secara utuh mulai dari rasional, tujuan, karakteristik mata pelajaran, hingga capaian per fase.

Rasional Program Keterampilan Konten Kreator

Kreator konten adalah seni dan keterampilan merancang, memproduksi serta mempublikasikan konten digital, secara etis, estetis dan komunikatif. Konten yang dipublikasikan dapat berdasarkan fakta, peristiwa, atau imajinasi, untuk tujuan komunikasi, informasi dan hiburan. Setiap tahapan pembuatan konten, baik tahap pra produksi, produksi, maupun pasca produksi membutuhkan pengetahuan dan keahlian khusus yang harus dikuasai dan dipelajari dengan benar.

Program Keterampilan Kreator Konten dalam Kurikulum Merdeka Pendidikan Kesetaraan dikembangkan berbasis profil pelajar Pancasila. Program Keterampilan ini mengembangkan proses berpikir kreatif, imajinatif, kritis dan inovatif, menanamkan cara kerja *multitasking*, meningkatkan keterampilan mengamati, mengidentifikasi dan menganalisis berbagai sumber konten yang ada, untuk keperluan membuat konten yang diinginkan secara inovatif.

Pembelajaran pada Program Keterampilan Kreator Konten dilakukan melalui Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dan dapat mengintegrasikan Program Pemberdayaan. Pembelajaran Program Keterampilan Kreator Konten bertujuan untuk membekali peserta didik dengan Keterampilan Konten Kreator dan menginternalisasikan dimensi profil pelajar Pancasila. Pendekatan pembelajaran dalam Program Keterampilan Kreator Konten dapat menggunakan berbagai macam model pembelajaran sesuai dengan karakteristik keterampilan dan kebutuhan peserta didik. Alur pelaksanaan pembelajaran Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di satuan pendidikan merujuk pada Panduan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila.

Program Keterampilan Kreator konten digunakan untuk menguatkan enam elemen profil pelajar Pancasila yaitu beriman, bertaqwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, kebhinekaan global, bergotong royong, kreatif, bernalar kritis dan mandiri. Sejalan dengan itu, program keterampilan ini juga mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memanfaatkan kearifan lokal, Bhinneka Tunggal Ika, semangat membangun jiwa dan raga, demokrasi, rekayasa teknologi untuk membangun NKRI, dan mengembangkan jiwa wirausaha.

- ? Setelah membaca bagian Rasional Mata Pelajaran, apakah dapat dipahami mengapa mata pelajaran ini penting? Apakah dapat dipahami tujuan utamanya?

Tujuan Program Keterampilan Konten Kreator

Program Keterampilan Kreator Konten bertujuan mengantarkan peserta didik menjadi seorang “kreator konten” yang menguasai konsep dan praktik konten digital sebagai berikut.

1. Berpikir imajinatif dan kreatif dalam mendesain dan mengembangkan ide-ide konten yang menarik, etis, dan laku jual.
2. Memahami ilmu pengetahuan yang mendasari prinsip-prinsip pra produksi, produksi, dan pasca produksi konten digital.
3. Menghasilkan atau memproduksi konten digital baik dalam bentuk tulisan, audio, audiovisual, maupun rekayasa gambar.
4. Menggunakan pengetahuan dan keterampilan (desain, produksi, publikasi dan evaluasi) konten digital untuk mencapai kesuksesan dan pengembangan yang berkelanjutan.
5. Memproduksi dan mengembangkan konten digital baik secara mandiri maupun berkolaborasi dengan pihak internal dan eksternal (klien).
6. Mengembangkan karakter kreator konten yaitu konsisten, berdaya saing, dan berpikir terbuka.
7. Menunjukkan karakter yang sesuai dengan profil pelajar Pancasila yaitu memiliki tanggung jawab moral, taat pada regulasi dan memegang teguh etika bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

- ? Setelah membaca tujuan mata pelajaran di atas, dapatkah Anda mulai membayangkan bagaimana hubungan antara kompetensi dalam CP dengan pengembangan kompetensi pada profil pelajar Pancasila? Se jauh mana Anda sebagai pengampu mata pelajaran ini, mendukung pengembangan kompetensi tersebut?

Karakteristik Program Keterampilan Konten Kreator

Program Keterampilan Kreator Konten merupakan kemampuan mengintegrasikan kegiatan praproduksi, produksi, dan pasca produksi. Elemen keterampilan kreator konten memiliki keterkaitan satu sama lain dan harus dikuasai secara menyeluruh sehingga membentuk satu kesatuan. Berikut ini adalah ilustrasi gambar bangunan kreator konten:



Keterangan:

DK : Desain Kreatif

MP : Manajemen Produksi

TP : Teknologi Produksi

PD : Platform Distribusi

PB : Pengembangan Bisnis

Elemen	Deskripsi
Desain Kreatif (DK)	Tahap merumuskan ide konten melalui kegiatan mengamati, mengidentifikasi, menganalisis (riset aplikatif) format dan isi konten digital. Kegiatan ini dilakukan untuk menyusun desain kreatif yang inovatif, perencanaan produksi yang efektif, penetapan media publikasi yang tepat, serta perumusan nilai jual yang kompetitif
Manajemen Produksi (MP)	Manajemen produksi konten adalah serangkaian kegiatan dari perencanaan, produksi, publikasi dan evaluasi yang disusun berdasarkan jadwal kerja yang ditetapkan, pengorganisasian tim kerja, identifikasi kebutuhan peralatan, sarana dan prasarana, lokasi kegiatan hingga rencana anggaran. Penerapan manajemen produksi agar seluruh tahapan dapat terlaksana secara tertata rapi, efektif, dan efisien.
Teknologi Produksi (TP)	Peralatan digital (<i>software, hardware</i>) untuk perekaman dan pengeditan tulisan, audio, audio visual, dan gambar sesuai dengan spesifikasi teknis yang dibutuhkan.
Platform Distribusi (PD)	Platform publikasi (distribusi) digital dipilih dan ditetapkan sesuai dengan desain kreatif dan hasil produksi. Platform dimaksud adalah platform berbagi tulisan (blog, web, medsos, dan lain-lain), platform berbagi audio, platform berbagi audio visual, ataupun platform berbagi gambar.
Pengembangan Bisnis (PB)	Penghasilan usaha atas produksi dan distribusi konten digital, serta strategi mengembangkan usaha agar berkesinambungan dan berkelanjutan.

Beban belajar, lama waktu belajar, jumlah dan jenis konten pada setiap elemen Program Keterampilan Kreator Konten di atas berbeda-beda untuk setiap fase. Perbedaan di tiap fase bisa dalam bentuk format, platform (saluran publikasi/ distribusi), tema, target audiens serta target usaha. Namun demikian peserta didik pada fase yang lebih rendah, memungkinkan untuk menempuh fase di atasnya

sesuai dengan minat, bakat dan kemampuannya serta atas izin satuan pendidikan yang bersangkutan.

Capaian pembelajaran Program Keterampilan Kreator Konten bersifat fleksibel sehingga memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan kebutuhannya. Peserta didik yang ingin meningkatkan kompetensi keterampilan dapat mengambil capaian pembelajaran pada fase yang lebih tinggi. Hal ini dapat dilakukan apabila peserta didik telah menyelesaikan capaian pembelajaran pada fase dibawahnya. Pendidik atau satuan pendidikan dapat memfasilitasi hal tersebut.

Peserta didik yang merencanakan untuk mendapatkan pengakuan sertifikasi keahlian pada keterampilan yang dipilih dapat difasilitasi pendidik/satuan pendidikan setelah menyelesaikan capaian pembelajaran pada fase F.

- ❓ Kompetensi dan/atau materi esensial apa yang terus menerus dipelajari dan dikembangkan peserta didik dari fase ke fase?
Sejauh mana Anda sudah mengajarkan seluruh elemen-elemen mata pelajaran ini?

Capaian Pembelajaran Program Keterampilan Konten Kreator Setiap Fase

- i Capaian Pembelajaran disampaikan dalam dua bentuk, yaitu (1) rangkuman keseluruhan elemen dalam setiap fase dan (2) capaian untuk setiap elemen pada setiap fase yang lebih terperinci. Saat membaca CP, gunakan beberapa pertanyaan berikut untuk memahami CP:
- Kompetensi apa saja yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase?
 - Bagaimana kompetensi tersebut dapat dicapai?
 - Adakah ide-ide pembelajaran dan asesmen yang dapat dilakukan untuk mencapai dan memantau ketercapaian kompetensi tersebut?

Capaian Pembelajaran Keterampilan Konten Kreator Setiap Fase

► Fase A (Umumnya untuk kelas I dan II Program Paket A)

Pada akhir fase A, peserta didik mampu berpikir imajinatif, kritis, dan kreatif untuk menghasilkan konten dalam bentuk tulisan dan atau gambar. Konten yang dibuat ditujukan untuk keperluan informasi, edukasi, komunikasi, dan hiburan yang dapat didistribusikan dalam berbagai platform digital khusus target audiens anak (7-12 tahun). Peserta didik anak-anak harus dalam pengawasan dan bimbingan orang dewasa.

Pada fase ini peserta didik diarahkan dapat memanfaatkan media digital sebagai sumber ide, menemukan ide dan mewujudkan idenya menjadi konten digital, sesuai dengan minat, bakat dan kemampuannya.

► Fase B (Umumnya untuk kelas III dan IV Program Paket A)

Pada akhir fase B, peserta didik mampu berpikir imajinatif, kritis dan kreatif untuk menghasilkan konten dalam bentuk tulisan dan gambar.. Konten yang dibuat dapat digunakan sebagai media informasi, edukasi, komunikasi, serta hiburan yang didistribusikan dalam berbagai platform digital khusus target audiens anak (9-12 tahun). Peserta didik anak-anak harus berada dalam pengawasan dan bimbingan orang dewasa.

Pada fase ini peserta didik diarahkan dapat memanfaatkan media digital sebagai sumber ide, menemukan ide, mewujudkan ide dan mendistribusikan ide secara terbatas dalam platform digital yang sesuai, sejalan dengan minat, bakat dan kemampuannya.

► Fase C (Umumnya untuk kelas V dan VI Program Paket A)

Pada akhir fase C, peserta didik mampu berpikir imajinatif, kritis, kreatif, dan inovatif dalam menghasilkan konten dalam bentuk tulisan, gambar, dan audiovisual. Konten yang dibuat dapat digunakan sebagai media informasi, edukasi, komunikasi, maupun hiburan yang didistribusikan dalam berbagai platform digital khusus target audiens anak (11-12 tahun). Peserta didik anak-anak harus berada dalam pengawasan dan bimbingan orang dewasa.

Pada fase ini peserta didik diarahkan dapat memanfaatkan media digital sebagai sumber ide, menemukan dan mengembangkan ide, mewujudkan ide dan mendistribusikan ide secara terbatas dalam platform digital yang sesuai, sejalan dengan minat, bakat dan kemampuannya.

► **Fase D (Umumnya untuk kelas VII, VIII, dan IX Program Paket B)**

Pada akhir fase D, peserta didik mampu berpikir imajinatif, kritis, kreatif dan inovatif untuk menghasilkan konten dalam bentuk tulisan, rekayasa gambar, audio, atau audio visual. Konten yang dibuat dapat digunakan sebagai media informasi, edukasi, komunikasi, dan hiburan yang dapat didistribusikan dalam berbagai platform digital. Keterampilan ini juga dapat dijadikan sebagai salah satu pendukung untuk bekerja di bidang ekonomi kreatif yang berkesinambungan.

Pada fase ini peserta didik diarahkan dapat memanfaatkan media digital sebagai sumber ide, menemukan dan mengembangkan ide, mewujudkan ide untuk keperluan mendukung tugas, pekerjaan dan profesinya, serta mampu mendistribusikan konten pada media digital yang tepat, agar dapat mencapai target usaha yang ditetapkan oleh atasan atau tempat kerja yang menaunginya.

► **Fase E (Umumnya untuk kelas X Program Paket C)**

Pada akhir fase E, peserta didik mampu berpikir imajinatif, kritis, analitis, kreatif dan inovatif untuk menghasilkan konten dalam bentuk tulisan, rekayasa gambar, audio atau audiovisual. Konten digital dapat digunakan sebagai media informasi, edukasi, komunikasi, dan hiburan, yang dapat dipublikasikan (didistribusikan) dalam berbagai platform digital. Keterampilan ini juga dapat dijadikan sebagai salah satu bentuk kewirausahaan dan ekonomi kreatif yang berkesinambungan.

Pada fase ini peserta didik diarahkan dapat memanfaatkan media digital sebagai sumber ide, menemukan dan mengembangkan ide, mewujudkan ide untuk keperluan mendukung tugas, pekerjaan dan profesinya atau untuk keperluan berwirausaha mandiri. Peserta didik juga harus mampu mendistribusikan konten pada media digital yang tepat, agar dapat mencapai target usaha yang ditetapkan secara mandiri maupun oleh atasan atau lembaga yang menaunginya.

► Fase F (Umumnya untuk kelas XI dan XII Program Paket C)

Pada akhir fase F, peserta didik mampu berpikir imajinatif, kritis, analitis, kreatif dan inovatif untuk menghasilkan konten dalam bentuk tulisan, rekayasa gambar, audio atau audiovisual untuk keperluan publikasi media digital milik sendiri atau berkolaborasi dengan pihak lain mulai dari *influencer*, *affiliator*, *reseller*, *endorsement*, *wardrobe* dan lain-lain. Konten digital dapat digunakan sebagai media informasi, edukasi, komunikasi, dan hiburan yang dapat dipublikasikan (didistribusikan) dalam berbagai *platform* digital Keterampilan ini juga dapat dijadikan sebagai salah satu bentuk kewirausahaan dan ekonomi kreatif yang berkesinambungan.

Pada fase ini peserta didik diarahkan dapat memanfaatkan media digital sebagai sumber ide, menemukan dan mengembangkan ide secara inovatif dan kompetitif, mewujudkan ide untuk keperluan berkolaborasi dengan berbagai pihak maupun berwirausaha mandiri. Peserta didik juga harus mampu mendistribusikan konten pada media digital yang tepat, agar dapat mencapai target usaha yang ditetapkan secara mandiri maupun atas dasar kolaborasi dengan berbagai pihak.

Pada tahap ini kompetensi peserta didik juga diarahkan dapat tersertifikasi sesuai standar kompetensi berdasarkan SKKNI (Standar Kualifikasi Kerja Nasional Indonesia) dan KKNi (Kualifikasi Kerja Nasional Indonesia) jenjang III. Untuk keperluan sertifikasi peserta didik dimaksud, satuan pendidikan dapat bekerjasama dengan lembaga yang memiliki legalitas untuk melakukan sertifikasi.

- ❓ Setelah membaca CP di atas, menurut Anda, apakah capaian pada fase tersebut dapat dicapai apabila peserta didik tidak berhasil menuntaskan fase-fase sebelumnya? Apa yang akan Anda lakukan jika peserta didik tidak siap untuk belajar di Fase yang lebih tinggi?

Capaian Pembelajaran Keterampilan Konten Kreator Setiap Fase Berdasarkan Elemen



Saat membaca CP per elemen berikut ini, hal yang dapat kita pelajari adalah:

- Apakah ada elemen yang tidak dicapai pada suatu fase, ataukah semua elemen perlu dicapai pada setiap fase?

Elemen	Fase A	Fase B	Fase C
Desain Kreatif (DK)	Mampu berpikir imajinatif, kritis, dan kreatif dalam melihat dan membeda-bedakan konten digital yang dapat dijadikan contoh untuk membuat konten digital dalam bentuk tulisan dan atau gambar yang sesuai dengan usianya.	Mampu berpikir imajinatif, kritis, dan kreatif dalam melihat dan membeda-bedakan konten digital yang dapat dijadikan contoh untuk membuat konten digital dalam bentuk tulisan dan gambar yang sesuai dengan usianya.	Mampu berpikir imajinatif, kritis, kreatif, dan inovatif dalam mengidentifikasi dan menganalisis konten digital yang dapat dijadikan contoh untuk membuat konten digital dalam bentuk tulisan, gambar, dan audiovisual.
Manajemen Produksi (MP)	Mampu membuat konten digital melalui tahap perencanaan ide, pengumpulan ide, dan penemuan ide. Konten yang dibuat ditunjukkan kepada orang lain baik secara langsung maupun melalui media digital.	Mampu Menyusun jadwal waktu dan kegiatan pembuatan konten digital pada tahap perencanaan ide, pengumpulan ide, penemuan ide dan pengembangan ide. Konten yang dibuat ditunjukkan kepada orang lain baik secara langsung maupun melalui media digital.	Mampu menyusun jadwal waktu, kegiatan dan peralatan yang dibutuhkan pada tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Konten yang dibuat ditunjukkan kepada orang lain baik secara langsung maupun melalui media digital
Teknologi Produksi (TP)	Mampu menggunakan perangkat keras maupun perangkat lunak berbasis komputer untuk menghasilkan konten tulisan atau gambar yang mendukung tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi.	Mampu menggunakan perangkat keras maupun perangkat lunak berbasis komputer atau telepon pintar untuk menghasilkan konten tulisan dan gambar yang mendukung tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi.	Mampu mengaplikasikan sistem operasi berbasis software dan atau aplikasi untuk menghasilkan konten tulisan, gambar, dan audiovisual yang mendukung tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi.
Platform Distribusi (PD)	Mampu memublikasikan konten tulisan atau gambar kepada orang lain melalui platform digital dalam bimbingan orang dewasa.	Mampu memublikasikan konten tulisan dan gambar kepada orang lain melalui platform digital dalam bimbingan orang dewasa.	Mampu memublikasikan konten tulisan, gambar, dan audiovisual kepada orang lain melalui platform digital dalam bimbingan orang dewasa.

Elemen	Fase A	Fase B	Fase C
Pengembangan Bisnis (PB)	Mampu membaca, menerima dan memahami penilaian (kritik atau apresiasi) dari orang lain baik secara langsung maupun melalui media digital.	Mampu membaca, menerima dan memahami penilaian (kritik atau apresiasi) dari orang lain baik secara langsung maupun melalui media digital untuk perbaikan karya-karya selanjutnya.	Mampu membaca dan memahami penilaian (kritik atau apresiasi) dari audiens terhadap konten yang dipublikasikan.

Elemen	Fase D	Fase E	Fase F
Desain Kreatif (DK)	Mampu berpikir imajinatif, kritis, kreatif, dan inovatif untuk melakukan riset aplikatif (observasi, identifikasi, klasifikasi, komparasi, dan formulasi) konten digital. Riset ini dilakukan untuk mencari sumber inspirasi menyusun konten dalam bentuk tulisan, rekayasa gambar, audio, atau audio visual. Konten didistribusikan untuk membantu klien mencapai target audiens dan keuntungan.	Mampu berpikir imajinatif, kritis, analitis, kreatif dan inovatif untuk melakukan riset aplikatif (observasi, identifikasi, klasifikasi, komparasi, dan formulasi) konten digital. Riset ini dilakukan untuk mencari sumber inspirasi menyusun konten dalam bentuk tulisan, rekayasa gambar, audio atau audiovisual. Konten didistribusikan untuk mencapai target audiens dan keuntungan usaha	Mampu berpikir imajinatif, kritis, analitis, kreatif dan inovatif untuk melakukan riset aplikatif (observasi, identifikasi, klasifikasi, komparasi, dan formulasi) konten digital baik secara sendiri maupun berkolaborasi dengan pihak lain. Riset ini dilakukan untuk mencari sumber inspirasi menyusun konten dalam bentuk tulisan, rekayasa gambar, audio atau audiovisual. Konten didistribusikan untuk mencapai target audiens, keuntungan dan membentuk <i>personal branding</i> sehingga menarik klien bekerjasama.
Manajemen Produksi (MP)	Mampu menyusun dan menerapkan manajemen produksi secara efektif dan efisien dalam bentuk kerja mandiri pada tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi sehingga konten yang diproduksi mencapai target audiens dan keuntungan.	Mampu menyusun dan menerapkan manajemen produksi secara efektif dan efisien dalam bentuk kerja mandiri pada tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Tujuan pembuatan konten adalah mencapai target audiens dan keuntungan serta sebagai salah satu bentuk kewirausahaan dan ekonomi kreatif yang berkesinambungan.	Mampu menyusun dan menerapkan manajemen produksi secara efektif dan efisien dalam bentuk kerja mandiri atau berkolaborasi dengan pihak lain pada tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Tujuan pembuatan konten adalah mencapai target audiens dan keuntungan serta sebagai salah satu bentuk kewirausahaan dan ekonomi kreatif yang berkesinambungan.

Elemen	Fase D	Fase E	Fase F
Teknologi Produksi (TP)	Mampu mengaplikasikan sistem operasi berbasis software dan atau aplikasi untuk menghasilkan konten tulisan, rekayasa gambar, audio, atau audio visual yang mendukung tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi.	Mampu mengaplikasikan sistem operasi berbasis software dan atau aplikasi untuk menghasilkan konten tulisan, rekayasa gambar, audio atau audio visual yang mendukung tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi.	Mampu mengaplikasikan sistem operasi berbasis software dan atau aplikasi untuk menghasilkan konten tulisan, rekayasa gambar, audio atau audio visual yang mendukung tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi.
Platform Distribusi (PD)	Mampu membangun dan mengembangkan publikasi (distribusi) konten pada platform digital milik klien secara aktif, berkelanjutan dan memiliki nilai jual.	Mampu membangun dan mengembangkan publikasi (distribusi) konten pada platform digital mandiri sebagai produk ekonomi kreatif secara aktif, berkelanjutan, memiliki nilai jual.	Mampu membangun dan mengembangkan publikasi (distribusi) konten pada platform digital mandiri dan kolaboratif sebagai bentuk wirausaha dan produk ekonomi kreatif secara aktif, berkelanjutan, memiliki nilai jual.
Pengembangan Bisnis (PB)	Mampu mencapai target pekerjaan menghasilkan konten digital yang diinginkan oleh klien.	Mampu mengevaluasi kualitas konten serta mengukur dan menentukan nilai jual konten digital yang dihasilkan secara mandiri.	Mampu mengevaluasi kualitas konten serta mengukur dan menentukan nilai jual konten digital yang dihasilkan secara mandiri dan kolaborasi.

- ❓ Setelah membaca CP, dapatkah Anda memahami: Kemampuan atau kompetensi apa yang perlu dimiliki peserta didik sebelum ia masuk pada fase yang lebih tinggi? Bagaimana pendidik dapat mengetahui apakah peserta didik memiliki kompetensi untuk belajar di suatu fase? Apa yang akan Anda lakukan jika peserta didik tidak siap untuk belajar di fase tersebut?

Refleksi Pendidik

Memahami CP adalah langkah yang sangat penting dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran dan asesmen. Setiap pendidik perlu memahami apa yang perlu mereka ajarkan, terlepas dari apakah mereka akan mengembangkan kurikulum, alur tujuan pembelajaran, atau silabusnya sendiri ataupun tidak.

Beberapa contoh pertanyaan reflektif yang dapat digunakan untuk memandu guru dalam memahami CP, antara lain:

- Kata-kata kunci apa yang penting dalam CP?
- Apakah capaian yang ditargetkan sudah biasa saya ajarkan?
- Apakah ada hal-hal yang sulit saya pahami? Bagaimana saya mencari tahu dan mempelajari hal tersebut? Dengan siapa saya sebaiknya mendiskusikan hal tersebut?
- Sejauh mana saya dapat mengidentifikasi kompetensi yang diharapkan dalam CP ini?
- Dukungan apa yang saya butuhkan agar dapat memahami CP dengan lebih baik? Mengapa?

Selain untuk mengenal lebih mendalam mata pelajaran yang diajarkan, memahami CP juga dapat memantik ide-ide pengembangan rancangan pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa pertanyaan yang dapat digunakan untuk memantik ide:

- Bagaimana capaian dalam fase ini akan dicapai peserta didik?
- Proses atau kegiatan pembelajaran seperti apa yang akan ditempuh peserta didik untuk mencapai CP?
 - Alternatif cara belajar apa saja yang dapat dilakukan peserta didik untuk mencapai CP?
 - Materi apa saja yang akan dipelajari? Seberapa luas? Seberapa dalam?
- Bagaimana menilai ketercapaian CP setiap fase?

Sebagian guru dapat memahami CP dengan mudah, namun berdasarkan monitoring dan evaluasi Kemendikbudristek, bagi sebagian guru CP sulit dipahami. Oleh karena itu, ada dua hal yang perlu menjadi perhatian:

1. Pelajari CP bersama pendidik lain dalam suatu komunitas belajar. Melalui proses diskusi, bertukar pikiran, mengecek pemahaman, serta berbagai ide, pendidik dapat belajar dan mengembangkan kompetensinya lebih efektif, termasuk dalam upaya memahami CP.
2. Dalam lampiran Ketetapan Menteri mengenai Kurikulum Merdeka dinyatakan bahwa pendidik tidak wajib membuat alur tujuan pembelajaran, salah satunya adalah karena penyusunan alur tersebut membutuhkan pemahaman yang mendalam tentang CP dan perkembangan peserta didik. Oleh karena itu, pendidik dapat berangsur-angsur meningkatkan kapasitasnya untuk terus belajar memahami CP hingga kelak dapat merancang alur tujuan pembelajaran mereka sendiri.