



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

Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran

Kriya Kreatif Kulit dan Imitasi Fase F

Untuk SMK/MAK



Tentang Capaian Pembelajaran Kriya Kreatif Kulit dan Imitasi

Capaian Pembelajaran (CP) merupakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase. Untuk mata pelajaran Kriya Kreatif Kulit dan Imitasi, capaian yang ditargetkan di Fase F.

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 mata pelajaran Kriya Kreatif Kulit dan Imitasi tidak perlu lagi merujuk pada dokumen Standar Isi, cukup mengacu pada CP. Untuk Pendidikan dasar dan menengah, CP disusun untuk setiap mata pelajaran. 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 asesmen mata pelajaran Kriya Kreatif Kulit dan Imitasi dengan baik, CP mata pelajaran Kriya Kreatif Kulit dan Imitasi perlu dipahami secara utuh, termasuk rasional mata pelajaran, tujuan, serta karakteristik dari mata pelajaran Kriya Kreatif Kulit dan Imitasi. Dokumen ini dirancang untuk membantu pendidik pengampu mata pelajaran Kriya Kreatif Kulit dan Imitasi memahami CP mata pelajaran ini. Untuk itu, dokumen ini dilengkapi dengan beberapa penjelasan dan panduan untuk berpikir reflektif setelah membaca setiap bagian dari CP mata pelajaran Kriya Kreatif Kulit dan Imitasi.

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

Rasional Mata Pelajaran Kriya Kreatif Kulit dan Imitasi

Kriya Kreatif Kulit dan Imitasi merupakan mata pelajaran dalam Bidang Seni dan Ekonomi Kreatif, Program Desain dan Produk Kriya. Mata pelajaran Kriya Kreatif Kulit dan Imitasi adalah mata pelajaran kejuruan yang memberi bekal kepada peserta didik tentang berbagai ilmu pengetahuan dan teknologi terkait dengan pembuatan produk alas kaki, produk non alas kaki, produk busana kulit dan produk kulit tatah sungging kulit perkamen. Pembelajaran yang dilakukan sangat memperhatikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi baik berbasis pada teknik manual, masinal, dan digital. Kreativitas pembuatan produk yang diwujudkan dalam bentuk

dua dimensional atau tiga dimensi yang memiliki nilai-nilai ekonomis, estetis dan artistik, dengan memperhatikan budaya lokal, nasional, dan global, serta teknologi terkini dalam bidang keahlian seni dan ekonomi kreatif.

Posisi mata pelajaran tersebut dalam Kurikulum Merdeka berada di fase F. Setiap peserta didik dikenalkan pada seluruh elemen mata pelajaran Kriya Kreatif Kulit dan Imitasi, tetapi pada akhirnya peserta didik dapat fokus pada salah satu elemen sesuai dengan minat, bakat, dan passion masing-masing, serta kebutuhan dunia kerja. Pembelajaran pada fase F memperhatikan integrasi berbagai mapel sesuai dengan kebutuhan penyelesaian sebuah proyek yang dirancang bersama dengan dunia kerja.

Pendekatan pembelajaran di Konsentrasi Kriya Kreatif Kulit dan Imitasi mendorong peserta didik untuk memiliki kemampuan pemahaman pada keteknikan Kriya Kreatif Kulit dan Imitasi baik secara manual maupun digital, serta kemampuan kreativitas dan inovasi dalam berkarya Kriya Kreatif Kulit dan Imitasi, dengan variasi model pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, inovasi, kolaborasi, komunikasi, kepemimpinan, kemandirian sesuai passion, bakat, minat serta perkembangan fisik dan psikologis peserta didik

Mata pelajaran Kriya Kreatif Kulit dan Imitasi memperhatikan budaya lokal, nasional dan global, sehingga mampu menciptakan, memproduksi atau mengerjakan karya Kriya Kreatif Kulit dan Imitasi secara kreatif, inovatif, kolaboratif, gotong royong, dan mandiri sesuai dengan minat, bakat, dan passion masing-masing, serta beriman dan bertaqwa pada Tuhan Yang Maha Esa. Peserta didik konsentrasi keahlian Kriya Kreatif Kulit dan Imitasi merupakan pelajar sepanjang hayat yang kompeten, berkarakter, dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila.

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

Tujuan Mata Pelajaran Kriya Kreatif Kulit dan Imitasi

Mata pelajaran Kriya Kreatif Kulit dan Imitasi bertujuan membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap (*soft skills*, *hard skills*, dan karakter), agar mampu mengenal semua kompetensi dan menguasai kompetensi tertentu dalam membuat Kriya Kreatif Kulit dan Imitasi secara mendalam sesuai dengan passion, minat, dan bakatnya, yaitu:

1. memahami desain, keteknikan, dan proses produksi kriya kulit dan imitasi berupa produk alas kaki;
2. memahami desain, keteknikan, dan proses produksi kriya kulit dan imitasi berupa produk kulit (non-alas kaki dan non-busana);
3. memahami desain, keteknikan, dan proses produksi kriya kulit dan imitasi berupa produk busana kulit; dan
4. memahami desain, keteknikan, dan proses produksi kriya kulit dan imitasi berupa produk tatah sungging kulit perkamen.

? 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 Mata Pelajaran Kriya Kreatif Kulit dan Imitasi

Pada hakikatnya mata pelajaran Kriya Kreatif Kulit dan Imitasi berfokus pada *soft skills*, *hard skills*, dan karakter dalam bidang pekerjaan kriya sesuai dengan perkembangan dunia kerja, melalui penguasaan desain dan teknik membuat Kriya Kreatif Kulit dan Imitasi, proses produksi Kriya Kreatif Kulit dan Imitasi, dan pemasaran karya Kriya Kreatif Kulit dan Imitasi secara manual dan digital, sehingga peserta didik mampu bekerja di industri atau mandiri dalam bidang Kriya Kreatif Kulit dan Imitasi. Karakter khusus mata pelajaran Kriya Kreatif Kulit dan Imitasi meliputi:

1. Desain Kriya Kreatif Kulit dan Imitasi dengan tahapan: pengumpulan data, pengembangan ide, pembuatan konsep, perancangan yang divisualisasikan dalam gambar kerja dan pecah pola, dan pembuatan prototipe;
2. Keteknikan secara manual, masinal dan digital yang dilakukan dalam praktek perwujudan produk beserta dengan pengendalian mutunya; dan
3. *Softskill* yang dipraktikkan selama pembelajaran terkait dengan K3 (keselamatan, kesehatan, dan keamanan), 5R (ringkas, rapi, resik, rawat, dan rajin), tanggung jawab, dan kolaborasi atau gotong royong.

Elemen dalam mata pelajara ini dapat diuraikan sebagai berikut.

Elemen	Deskripsi
Produk Alas Kaki	Lingkup pembelajaran meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam proses pembuatan produk alas kaki dengan tahapan pembuatan desain, pengukuran kaki atau acuan (<i>last</i>), pembuatan pola, pemotongan komponen bahan, penyesetan, penjahitan komponen atasan sepatu (<i>upper</i>), pembuatan sol (<i>outsole</i> , <i>midsole</i> , dan <i>insole</i>), serta perakitan (<i>upper</i> dan sol proses <i>laste</i>) finishing.
Produk Kulit Non-Alas Kaki & Non Busana	Lingkup pembelajaran meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam proses pembuatan produk kulit non alas kaki non busana dengan tahapan: pembuatan desain, pembuatan pola, pemotongan bahan, penyesetan komponen, proses penjahitan dan finishing
Produk Busana Kulit	Lingkup pembelajaran meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam proses pembuatan produk busana kulit dengan tahapan: pembuatan desain, pembuatan pola, pemotongan bahan, proses penjahitan komponen dan finishing.

Elemen	Deskripsi
Produk Tatah Sungging Kulit Perkamen	Lingkup pembelajaran meliputi pengertian, keterampilan dan sikap dalam proses pembuatan produk tatah sungging kulit perkamen dengan tahapan: pembuatan desain, pemotongan bahan, pembiasaan pembuatan motif-motif tatahan, proses pemahatan kulit perkamen, pembiasaan penyunggingan motif-motif sungging, proses penyunggingan dan finishing.

Keterangan:

1. Beban pembelajaran setiap elemen dapat disesuaikan porsinya dengan kompetensi yang dibutuhkan oleh mitra dunia kerja pada setiap satuan pendidikan.
2. Pemilihan teknik pembuatan karya produk kriya kulit dan imitasi disesuaikan dengan minat, bakat, dan passion peserta didik (merdeka belajar) yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja pada setiap satuan pendidikan.
3. Elemen dan capaian pembelajaran dapat dikembangkan sesuai dengan kompetensi yang dibutuhkan oleh mitra dunia kerja pada setiap satuan pendidikan.

 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 Mata Pelajaran Kriya Kreatif Kulit dan Imitasi 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

► Fase F (Umumnya untuk kelas XI dan XII SMK/MAK)

Pada akhir fase F, peserta didik memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam pembuatan produk kriya kreatif kulit dan imitasi dengan menguasai, memahami elemen produk kulit alas kaki, produk kulit (non-alas kaki dan nonbusana), produk busana kulit dan produk tatah sungging kulit mentah. Hal ini menumbuhkan *passion* dan *vision* untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar. Pada aspek *soft skill* peserta didik akan mampu menerapkan budaya kerja sesuai tuntutan pekerjaan, memahami konsep diri yang positif sesuai standar keselamatan, kesehatan, dan keamanan (K3), ringkas, rapi, resik, rawat, rajin (5R) dalam produksi kriya kreatif kulit dan imitasi, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah dan mencari solusi, konsisten menerapkan budaya kerja. Pada aspek *hard skills* peserta didik mampu memahami elemen-elemen kompetensi pada Mata pelajaran Kriya Kreatif Kulit dan Imitasi.

- ❓ 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 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	Capaian Pembelajaran
Produk Alas Kaki	Pada akhir fase F, peserta didik mampu membuat produk kulit alas kaki dengan langkah sebagai berikut: menyiapkan bahan dan alat, membuat desain, mengukur kaki atau menggunakan acuan (<i>last</i>), membuat pola alas kaki, memotong bahan kulit atau non kulit, menyestet kulit komponen (<i>upper</i>), menjahit komponen (<i>upper</i>), membuat sol, merakit (<i>lasting</i>) penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) produk kulit alas kaki.
Produk Kulit Non-Alas Kaki & Non Busana	Pada akhir fase F, peserta didik mampu membuat produk dengan langkah sebagai berikut: menyiapkan bahan dan alat, membuat desain, membuat pola, memotong bahan, menyestet, menjahit atau merakit, memasang asesoris dan penyelesaian akhir.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Produk Busana Kulit	Pada akhir fase F, peserta didik mampu membuat produk busana kulit menggunakan langkah sebagai berikut: menyiapkan bahan dan alat, membuat desain mengukur badan atau busana, membuat pola, memotong bahan, menjahit atau merakit komponen bagian busana, memasang asesoris dan penyelesaian akhir .
Produk Tatah Sungging Kulit Perkamen	Pada akhir fase F, peserta didik mampu membuat produk tatah sungging kulit perkamen dengan langkah sebagai berikut: menyiapkan bahan dan alat, membuat desain, memotong bahan, menatah, menyungging, penyelesaian akhir.

-  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.