

Capaian Pembelajaran Prakarya Budidaya

Fase E (Kelas X)

Capaian Pembelajaran setiap elemen adalah sebagai berikut.

Observasi dan Eksplorasi: Peserta didik mampu mengeksplorasi beragam bahan, alat, teknik, prosedur, dan sistem budi daya produk bernilai ekonomis dari berbagai sumber. Peserta didik mengomunikasikan hasil observasi produk budi daya melalui berbagai cara.

Desain/ Perencanaan: Peserta didik mampu menyusun rencana pengembangan kegiatan budi daya berdasarkan analisis kebutuhan dan kelayakan pasar berdasarkan potensi lingkungan dan hasil eksplorasi.

Produksi: Peserta didik mampu mengembangkan produk budi daya yang aman berbasis kebutuhan pasar, serta menampilkan dalam bentuk pengemasan secara kreatif- inovatif dan dipromosikan melalui informasi dan komunikasi yang tersedia.

Refleksi dan Evaluasi: Peserta didik mampu menggunakan hasil refleksi untuk mengevaluasi pengembangan produk budi daya berdasarkan kajian mutu, pemanfaatan teknologi budi daya dan ekonomi, serta dampak lingkungan/budaya. Peserta didik menetapkan saran perbaikan dan merencanakan tindak lanjut.

aa. Capaian Pembelajaran Prakarya

Fase E (Kelas X)

Capaian Pembelajaran setiap elemen adalah sebagai berikut.

Observasi dan Eksplorasi: Peserta didik mampu mengeksplorasi beragam produk kerajinan nusantara berdasarkan aspek ergonomis dan nilai ekonomis dari berbagai sumber. Peserta didik mengomunikasikan hasil observasi produk kerajinan nusantara melalui berbagai cara.

Desain/ Perencanaan: Peserta didik mampu merancang produk kerajinan nusantara melalui modifikasi bahan, alat, teknik, dan prosedur pembuatan berdasarkan aspek ergonomis dan/atau analisis kebutuhan pasar dan/atau potensi sumber daya yang tersedia.

Produksi: Peserta didik mampu membuat dan mempromosikan produk kerajinan nusantara bernilai ekonomis berdasarkan desain yang dibuat dan ditampilkan dengan display dan/atau kemasan.

Refleksi dan Evaluasi: Peserta didik mampu menggunakan hasil refleksi dari observasi, eksplorasi, desain, dan produksi untuk mengevaluasi pengembangan produk dari kerajinan nusantara berdasarkan aspek ergonomis dan/atau analisis kebutuhan pasar dan/atau potensi sumber daya yang tersedia, menetapkan saran perbaikan, dan merencanakan tindak lanjut.

bb. Capaian Pembelajaran Prakarya Pengolahan

Fase E (Kelas X)

Capaian Pembelajaran setiap elemen adalah sebagai berikut.

Observasi dan Eksplorasi: Peserta didik mampu mengeksplorasi produk olahan pangan nusantara atau produk nonpangan yang bernilai ekonomis dari berbagai sumber, menganalisis karakteristik bahan, alat, teknik, dan prosedur pengolahan, serta penyajian dan kemasan. Peserta didik mengomunikasikan hasil observasi produk olahan pangan nusantara atau produk nonpangan melalui berbagai cara.

Desain/ Perencanaan: Peserta didik mampu Menyusun rencana pembuatan produk olahan pangan nusantara atau produk nonpangan berdasarkan analisis kebutuhan pasar, ketersediaan bahan, peralatan, bentuk, serta tampilan sesuai potensi nusantara dan hasil eksplorasi.

Produksi: Peserta didik mampu mengembangkan produk olahan pangan nusantara atau produk nonpangan berbasis usaha, serta menampilkan dalam bentuk penyajian dan pengemasan secara kreatif-inovatif dan dipromosikan melalui berbagai media informasi dan komunikasi yang tersedia.

Refleksi dan Evaluasi: Peserta didik mampu menggunakan hasil refleksi dari observasi, eksplorasi, desain, dan produksi untuk mengevaluasi pengembangan produk olahan pangan nusantara atau produk nonpangan berdasarkan kajian mutu, pemanfaatan teknologi pangan, dan ekonomi, serta dampak lingkungan/budaya. Peserta didik menetapkan saran perbaikan dan merencanakan tindak lanjut.

cc. Capaian Pembelajaran Prakarya Rekayasa

Fase E (Kelas X)

Capaian Pembelajaran setiap elemen adalah sebagai berikut.

Observasi dan Eksplorasi: Peserta didik mampu mengeksplorasi karakteristik bahan, alat, teknik, prosedur pembuatan produk prototype/dummy/model rekayasa teknologi terapan berdasarkan analisis kebutuhan, dan kelayakan fungsi, dan nilai ekonomis. Peserta didik mengomunikasikan hasil observasi melalui berbagai cara.

Desain/ Perencanaan: Peserta didik mampu membuat rancangan/dummy rekayasa teknologi terapan yang bernilai ekonomis dari hasil mengeksplorasi bahan, teknik, alat, dan prosedur pembuatan, serta memperhatikan potensi dan dampak lingkungan yang siap dikembangkan menjadi model/prototype.

Produksi: Peserta didik mampu membuat produk rekayasa teknologi terapan sesuai dengan kebutuhan lingkungan melalui uji coba produk dan atau modifikasi bahan, alat, teknik, dan prosedur pembuatan yang berdampak pada lingkungan maupun kehidupan sehari-hari serta mempresentasikannya.

Refleksi dan Evaluasi: Peserta didik mampu memberi penilaian dan saran perbaikan produk rekayasa teknologi terapan karya diri sendiri, teman sebaya, maupun dari sumber yang lain serta merefleksikan proses dan hasil observasi, eksplorasi, desain, dan produksi berdasarkan kajian ilmiah terhadap fungsi, nilai guna, dan nilai ekonomis. Peserta didik dapat menentukan rencana tindak lanjut dari hasil refleksi dan evaluasi.

Capaian Pembelajaran Prakarya Rekayasa

Fase F (Kelas XI dan XII)

Fase F berdasarkan elemen adalah sebagai berikut.

Observasi dan Eksplorasi: Peserta didik mampu menganalisis peluang usaha melalui kajian berbasis masalah aktual dan kesiapan sumber daya produk rekayasa.

Desain/ Perencanaan: Peserta didik mampu menyusun rencana produk, desain/rancangan produk dalam bentuk proposal usaha, dan proses kerja pembuatan prototype/ccontoh produk teknologi terapan.

Produksi: Peserta didik mampu menciptakan produk rekayasa teknologi terapan sesuai dengan spesifikasi dan ketahanan produk, mempresentasikan dan mempublikasikan produk.

Refleksi dan Evaluasi: Peserta didik mampu menganalisis hasil refleksi dari observasi, eksplorasi, desain, dan produksi. Peserta didik mampu melakukan evaluasi proses dan produk rekayasa serta melakukan perbaikan produk secara berkelanjutan.

Ruang Lingkup Materi:

Seni dan Budaya

- a. apresiasi, ekspresi, dan kreasi artistik dalam mengkaji seni rupa, gerak tari, musikal dan/atau teatrical sebagai upaya olahraga;
- b. penciptaan berdasarkan kajian ragam bentuk seni budaya yang ada di lingkungan sekitar melalui pengalaman kontekstual;
- c. penciptaan berdasarkan kajian unsur-unsur dasar dan teknik- teknik gerak tari, rupa, bunyi (vokal dan alat musik), dan seni pertunjukan untuk mengekspresikan diri melalui aneka bentuk karya seni budaya dengan menggunakan alat atau bahan yang tersedia di sekitarnya;
- d. pengkajian artistik dalam merespons berbagai peristiwa dan fenomena yang terjadi di masyarakat;
- e. pendokumentasian proses penciptaan karya dalam bentuk tulisan, audio, visual, dan/atau audio visual; dan
- f. interpretasi berdasarkan pengamatan dan pengalaman dalam merefleksikan ragam bentuk seni budaya dari segi alat, bahan, tema, tampilan, gagasan, gerak, bunyi, dan/atau respons audiens.