

IX. PRAKARYA

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan seluruh manusia di dunia dan juga sebagai jembatan masa depan, nilai, antar generasi dan peradaban. Sebagai jembatan, pendidikan berperan sebagai sistem yang mentransformasikan seluruh modalitas bangsa menuju cita-cita ideal generasi penerus bangsa. Jelas di sini, pendidikan berperan dalam mendukung kemajuan bangsa melalui kualitas manusia yang melaksanakan fungsi institusi sekolah, terutama dalam sikap dan kompetensinya. Melalui pendidikan dapat ditanamkan sikap/nilai yang sesuai dan memberikan bekal kompetensi yang diperlukan kepada generasi penerus bangsa. Untuk itu, dapat dipahami bila rasa memiliki masyarakat terhadap dunia pendidikan sangat tinggi, terutama yang terkait dengan kurikulum. Banyaknya persoalan di masyarakat yang erat kaitannya dengan pendidikan, sehingga kurikulum pendidikan nasional dievaluasi.

Kurikulum 2013 dikembangkan dengan landasan filosofis untuk memberikan dasar bagi pengembangan seluruh potensi peserta didik menjadi manusia Indonesia berkualitas. Oleh karena itu, Kurikulum 2013 dikembangkan berdasarkan akar budaya bangsa Indonesia yang beragam, yang diarahkan untuk membangun kehidupan bangsa masa kini dan untuk membangun dasar bagi kehidupan bangsa yang lebih baik di masa depan. Berdasarkan hal tersebut, tujuan Kurikulum 2013 adalah untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif, serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Dengan demikian diharapkan peserta didik dapat mengembangkan kemampuan mereka sebagai pewaris budaya bangsa, dan orang yang peduli terhadap permasalahan masyarakat dan bangsa masa kini.

Tantangan internal dan eksternal yang dihadapi bangsa saat ini dan ke depan juga menjadi pertimbangan dalam mengembangkan kurikulum 2013. Tantangan internal yang dihadapi bangsa terutama semakin

meningkatnya jumlah penduduk usia produktif yang akan mencapai puncaknya pada tahun 2020-2035 pada saat angkanya mencapai 70%. Perkembangan penduduk ini merupakan bonus demografi yang harus dimanfaatkan menjadi sumberdaya manusia Indonesia yang memiliki kompetensi dalam hal penguasaan pengetahuan, ketrampilan dan sikap religius, sehingga membentuk karakter generasi penerus bangsa menjadi warga negara yang mandiri dalam meniti masa depan kehidupan berbangsa dan bernegara.

Sedangkan tantangan eksternal terkait dengan arus globalisasi dan berbagai isu yang terkait dengan masalah lingkungan hidup, kemajuan teknologi dan informasi, serta kebangkitan industri kreatif dan budaya. Semua ini hendaknya dapat dimanfaatkan untuk dapat menguatkan budaya lokal (*local genius dan local wisdom*), nilai-nilai karakter sebagai pembangunan kembali potensi lokal, pemanfaatan sumber daya alam secara seimbang dan dasar pengembangan kewirausahaan dan ekonomi kreatif, sehingga mampu membangun citra dan identitas bangsa, serta memberikan dampak ekonomi dan sosial yang positif. Dengan penguatan tersebut, diharapkan nantinya peserta didik mampu menciptakan ide-ide kreatif dan kritis.

Mengacu pada landasan filosofi pengembangan kurikulum dan memperhatikan tantangan internal maupun eksternal, implementasi Kurikulum 2013 mengharapakan perubahan pola pikir dalam praktek pendidikan dan proses pembelajaran, bukan hanya untuk mengejar ketertinggalan mencapai kesejajaran dengan negara-negara lain, melainkan lebih dari itu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan memberikan bekal kepada generasi penerus bangsa agar mampu beradaptasi dengan perubahan yang berlangsung di lingkungan sekitar dan pada akhirnya mandiri. Pengembangan kompetensi peserta didik agar mandiri perlu dilengkapi dengan berpikir kreatif dengan alasan persaingan bisnis dan industri yang cepat, penggunaan sumber daya manusia kreatif secara efektif dan menemukan cara-cara baru dalam memecahkan masalah untuk menemukan solusi yang inovatif. Hal ini sangat sesuai dengan peran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.

Untuk mencapai penguasaan ilmu pengetahuan dan praktek pengetahuan untuk pengembangan keterampilan dengan memperhatikan karakteristik yang mengembangkan keseimbangan antara menumbuhkan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, dan kerja sama para

peserta didik pada Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan pembelajaran saintifik atau proses keilmuan. Sekolah sebagai agensi perubahan pendidikan berdasarkan Kurikulum 2013, merupakan bagian dari masyarakat yang memberikan pengalaman belajar terencana dimana peserta didik menerapkan apa yang dipelajari di sekolah ke masyarakat dan memanfaatkan masyarakat sebagai sumber belajar.

Buku pegangan guru Prakarya dan Kewirausahaan ini, secara khusus dimaksudkan untuk memberikan acuan bagi guru dalam menerjemahkan misi dan orientasi Kurikulum 2013 dan Silabus Prakarya dan Kewirausahaan pada jenjang SMA/MA/SMALB/Paket C dan SMK/MAK/Paket C Kejuruan ke dalam praktek pendidikan dan proses pengajaran untuk mencapai tujuan dimaksud. Dengan mengacu pada buku pegangan guru ini, diharapkan guru Prakarya akan mampu menjalankan peran dan fungsinya secara optimal sebagaimana diharapkan misi dan orientasi Kurikulum 2013, yaitu menjadikan peserta didik sebagai insan dan warga negara menguasai pengetahuan, mampu mempraktekan pengetahuan didapat, memiliki ketrampilan, serta memiliki sikap religius dan etika sosial sehingga memberikan kontribusi terhadap kemajuan bangsa.

B. TUJUAN

Panduan umum ini disusun dengan tujuan agar para tim penyusun panduan mata pelajaran Prakarya, kepala sekolah, guru mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan, dan para pengelola, praktisi, maupun pemerhati pendidikan dapat memahami substansi kurikulum dan karakteristik mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan sehingga mampu mengimplementasikan pemahamannya dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan.

C. RUANG LINGKUP

Ruang lingkup penyusunan panduan umum mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan mencakup hal-hal berikut:

1. Pendahuluan

Pada pendahuluan diuraikan tentang latar belakang arah dan perubahan Kurikulum 2013, dan kontribusi mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dalam memahami dan mengembangkan kurikulum

mapel Prakarya sesuai perubahan tersebut. Tujuan dan ruang lingkup lebih memperjelas maksud dan cakupan penyusunan panduan umum mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.

2. Karakteristik Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan

Pada bagian ini lebih memberikan gambaran secara umum dari karakteristik mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dan pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan yang mengandung muatan lokal dan penjabarannya untuk jenjang pendidikan SMA/MA/SMALB/Paket C dan SMK/MAK/Paket C Kejuruan. Adapun, tujuan dan ruang lingkup lebih menguraikan tentang tujuan pembelajaran dan lingkup kompetensi maupun materi Prakarya dan Kewirausahaan.

3. Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan

Bagian ini menjelaskan Kompetensi Dasar (KD) Prakarya dan Kewirausahaan dikembangkan dengan mengacu pada Kompetensi Inti (KI) dan keterkaitan setiap KD dengan setiap KI. Selain itu, dijelaskan juga misi muatan lokal yang mewarnai KD pada setiap aspek Prakarya dan Kewirausahaan di SMA/MA/SMALB/Paket C dan SMK/MAK/Paket C Kejuruan.

4. Desain Pembelajaran Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan

Pendekatan pembelajaran saintifik secara umum akan mewarnai desain pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan pada jenjang SMA/MA/SMALB/Paket C dan SMK/MAK/Paket C Kejuruan. Tata kelola pemilihan aspek mata pelajaran juga dijelaskan di sini.

5. Model Pembelajaran Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan

Bagian ini menjelaskan model pembelajaran yang direkomendasikan untuk pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMA/MA/SMALB/Paket C dan SMK/MAK/Paket C Kejuruan.

6. Penilaian Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan

Penilaian otentik merupakan pendekatan penilaian yang digunakan dalam kurikulum 2013. Disini akan dipaparkan teknik penilaian yang meliputi aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap untuk peserta didik pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan sebagai ilmu

secara utuh di SMA/MA/SMALB/Paket C dan SMK/MAK/Paket C Kejuruan.

7. Media dan Sumber Belajar Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan

Media dan sumber belajar penjelasannya lebih ditekankan pada hal yang terpenting dan yang harus ada dalam pembelajaran Prakarya dan mudah diakses oleh semua satuan pendidikan.

8. Kultur Sekolah Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan

Memaparkan peran guru-guru Prakarya dalam membangun kultur sekolah sebagai aktivitas belajar. Figur guru ditampilkan sebagai sosok yang mempunyai multi fungsi.

9. Penutup

Dijelaskan secara umum cakupan muatan-muatan yang berkaitan dengan pengelolaan pembelajaran Prakarya.

BAB II

KARAKTERISTIK MATA PELAJARAN PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN

A. RASIONAL

Sejarah Prakarya dan Kewirausahaan di Indonesia dimulai dari kegiatan nonformal yang bersinggungan dengan tradisi lokal yang memuat sistem budaya, teknologi lokal, serta nilai-nilai kehidupan bersosial. Mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan bukan merupakan mata pelajaran baru di Kurikulum 2013. Pada Kurikulum 2006 nama mata pelajaran ini adalah Keterampilan. Secara garis besar prinsip antara mata pelajaran Keterampilan dan Prakarya adalah sama, perbedaannya pada Prakarya mempunyai tujuan dan dasar pijak 'kependidikan' agar menumbuhkan kepekaan terhadap produk kearifan lokal, perkembangan teknologi dan terbangunnya jiwa kewirausahaan sesuai dengan orientasi dan misi kurikulum 2013.

Kata prakarya merupakan rangkaian kata pra adalah belum, dan karya adalah bekerja membuat produk, artinya prakarya menuntut pemahaman proses bekerja suatu karya dan hasil karya (produk). Produk prakarya dalam hal ini dimaksudkan dapat berupa karya desain, model, dami atau pra-cetak, sehingga sasaran pembinaannya adalah keterampilan, konsep berpikir dan langkah kerja yang secara keseluruhan akan membentuk kepribadian peserta didik.

Jika kata prakarya diuraikan dari kata benda, pengertian prakarya adalah karya (produk), misalnya: (1) model yang akan dicetak atau diproduksi, (2) dami benda produk sebagai contoh sesuai dengan ukuran, format, atau bentuk jadi namun belum layak untuk direproduksi. (3) atau pracetak adalah karya yang siap dicetak ulang, karya tersebut siap untuk direproduksi. Sedangkan, Prakarya sebagai kata kerja diartikan kinerja produktif yang berorientasi dalam mengembangkan keterampilan kecekatan, kecepatan, ketepatan dan kerapihan.

Adapun, penataan konten mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan disusun mengikuti arus serta berpijak pada perkembangan IPTEKS serta mendasarkan pada budaya lokal. Hal ini diajukan karena kekuatan '*local genius*' dan '*local wisdom*' masih unggul dan menjadi sistem nilai kerja pada setiap daerah sebagai potensi lokal. Konteks pendidikan kearifan lokal (berbasis budaya) diselenggarakan pada tingkat pendidikan dasar hingga

pendidikan menengah dalam pendidikan formal. Konten pendidikan Prakarya dan Kewirausahaan dari kearifan lokal berupa pendidikan:

- (1) Tata nilai dan sumber etika dan moral dalam kearifan lokal, sekaligus sebagai sumber pendidikan karakter bangsa.
- (2) Teknologi tepat guna yang masih relevan dikembangkan untuk menumbuhkan semangat pendidikan keterampilan proses produksi, dan
- (3) Materi kearifan lokal sebanyak 16 butir (a. Upacara Adat, b. Cagar Budaya, c. Pariwisata-Alam, d. Transportasi tradisional, e. Permainan tradisional, f. Prasarana budaya, g. Pakaian adat, h. Warisan budaya, i. Museum, j. Lembaga budaya, k. Kesenian, l. Desa budaya, m. Kesenian dan kerajinan, n. Cerita rakyat, o. Dolanan anak, dan p. Wayang).

Dasar pembelajaran berbasis budaya ini diharapkan dapat menumbuhkan nilai kearifan lokal dan nilai 'jati diri' sehingga tumbuh semangat kemandirian, kewirausahaan dan sekaligus kesediaan melestarikan potensi dan nilai-nilai kearifan lokal. Hal ini didasari oleh kondisi nyata bahwa pengaruh kuat budaya luar masih perlu mendapat perhatian atas pengaruhnya pada budaya peserta didik.

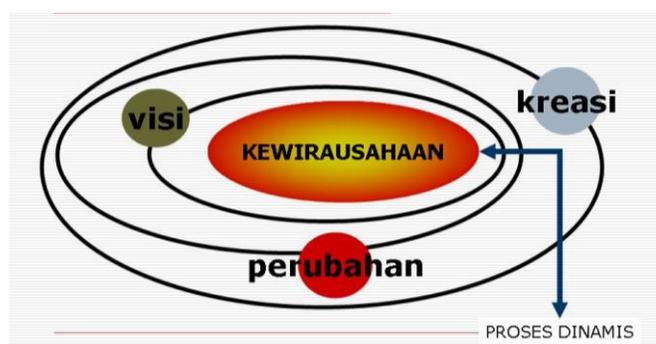
Selain itu, konten mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan juga memperhatikan 'wawasan pasar,' dengan mendasarkan pada prinsip pendidikan dan latihan (diklat). Hal ini sesuai dengan harapan Inpres No. 6 tahun 2009 tentang pengembangan pendidikan kewirausahaan, pendidikan budaya dan karakter bangsa, dan belajar aktif dan naturalistic dilaksanakan berdasarkan pendekatan kontekstual. Isi instruksi presiden tersebut menyangkut kebijakan Pengembangan Ekonomi Kreatif untuk perioda tahun 2009-2015, yakni pengembangan kegiatan ekonomi berdasarkan pada kreativitas, keterampilan, dan bakat individu untuk menciptakan daya kreasi dan daya cipta individu yang bernilai ekonomis dan berpengaruh pada kesejahteraan masyarakat Indonesia, dengan sasaran, arah, dan strategi sebagaimana tercantum dalam Lampiran Instruksi Presiden tersebut.

Wirausaha atau entrepreneur diturunkan dari bahasa perancis "entreprendre", yang artinya "to undertake", atau berusaha. Hal ini berarti bahwa wirausaha tidak berarti harus seorang pemilik usaha, bisa juga adalah orang yang bekerja mengelola suatu usaha. Kewirausahaan lebih banyak ditekankan pada segi kemampuan untuk berdiri sendiri, yang harus diartikan mampu bekerja sama dan berhubungan dengan orang lain (tidak menyendiri atau bekerja sendiri). Mempunyai kepercayaan diri yang kuat (diperlukan untuk mengatasi segala keadaan dan mampu bertahan dalam menghadapi

berbagai tantangan, merupakan wujud dari kemampuan dan tekad dalam menghadapi kehidupan, serta faktor penting untuk meraih suatu keberhasilan). Dengan demikian, wirausaha mencakup semua orang dari berbagai bidang, termasuk pendidikan.

Saat ini, wirausaha diartikan juga sebagai seorang inovator, penggerak pembangunan, yang akan merubah peluang menjadi ide yang dapat dijual, dan peningkatan nilai tambah melalui efisiensi waktu, tenaga kerja, uang dan peningkatan keterampilan. Bahkan, seorang wirausaha merupakan “katalis” yang agresif untuk perubahan bisnis dunia. Menurut Bygrave (2004), wirausaha adalah seseorang yang memperoleh peluang dan menciptakan organisasi untuk mengujarnya. Pengertian kewirausahaan mencakup sikap mental mengambil risiko dalam pengorganisasian dan pengelolaan suatu bisnis yang berarti juga suatu keberanian untuk membuka bisnis baru. Seorang wirasusaha adalah orang yang mampu mengatur, mampu melihat peluang, mengawinkan ide-ide kreatif, menjalankan dan menanggung risiko bagi pekerjaan yang ditempuhnya, serta orang yang mempunyai impian dan mengubahnya menjadi kenyataan, seseorang yang selalu berhasil mempersatukan impiannya dengan fakta yang kuat dengan situasi lingkungannya.

Jadi, kewirausahaan adalah proses dinamis antara visi yang ingin dicapai dengan perubahan lingkungan dan kemampuan berkreasi untuk menyelaraskan visi dan perubahan tersebut (lihat gambar). Proses dinamis tersebut perlu didorong oleh energi dan hasrat yang tinggi untuk menemukan ide-ide baru dalam memecahkan setiap persoalan yang timbul selama proses harmonisasi.

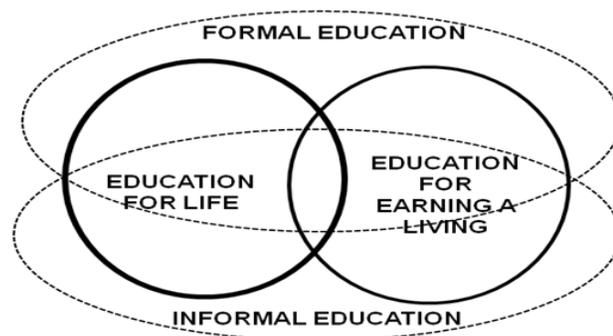


Skema 1: Kewirausahaan pada mata pelajaran Prakarya

Disisi lain, wirausaha berperan dalam mengawinkan ide-ide kreatif dengan tindakan yang bertujuan dan berstruktur dari dan untuk tujuan bisnis. Jadi, wirausaha yang berhasil dapat diukur dari kemampuannya

untuk menyelesaikan proses dari kreativitas, kemudian menghasilkan inovasi, sampai aplikasinya dapat disebar dan menerobos pasar (lokal, regional dan internasional). Dengan demikian, kewirausahaan merupakan hasil dari suatu proses pengaplikasian kreativitas dan inovasi secara sistematis dan disiplin dalam rangka pemenuhan kebutuhan dan menangkap berbagai peluang di pasar (Zimmerer and Scarborough, 2005). Maka dari itu, kewirausahaan melibatkan strategi fokus terhadap ide-ide dan pandangan baru untuk menciptakan produk atau jasa dalam rangka memenuhi kebutuhan dan menyelesaikan masalah masyarakat.

Dari uraian pengertian dan konten mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan tersebut, dapat ditarik arah pembelajaran mata pelajaran pendidikan Prakarya dan Kewirausahaan pada kegiatan kurikuler adalah memfasilitasi peserta didik mengembangkan diri dengan kecakapan hidup (*education for life*) dan sekaligus membangun jiwa mandiri untuk hidup (*education for earning living*). Ini berarti, arah pembelajaran Prakarya menjembatani kegiatan ko-kurikuler dan ekstra-kurikuler melalui muatan lokal kewirausahaan sebagai satu kesatuan yang tak terpisahkan (lihat Skema 2).



Skema 2. Posisi Pendidikan Prakarya dan Kewirausahaan

B. Tujuan

1. Tujuan material

Menemukan, membuat karya (produk) prakarya, merancang ulang produk dan mengembangkan produk berupa: kerajinan, rekayasa, budidaya dan pengolahan melalui kegiatan mengidentifikasi, memecahkan masalah, merancang, membuat, memanfaatkan, mengevaluasi, dan mengembangkan produk yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan keterampilan yang dikembangkan adalah: kemampuan memodifikasi, mengubah, mengembangkan, dan menciptakan serta

merekonstruksi karya yang ada, baik karya sendiri maupun karya orang lain (lihat Skema 3).

2. Tujuan formal

- Mengembangkan kreatifitas melalui: mencipta, merancang, memodifikasi (menggubah), dan merekonstruksi berdasarkan pendidikan teknologi dasar, kewirausahaan dan kearifan lokal, dimulai pada jenjang pendidikan SMA/MA/SMALB/Paket C dan SMK/MAK/Paket C Kejuruan.
- Melatih kepekaan rasa peserta didik terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni untuk menjadi inovator dengan mengembangkan: rasa ingin tahu, rasa kepedulian, rasa memiliki bersama, rasa keindahan dan toleransi.
- Membangun jiwa mandiri dan inovatif peserta didik yang berkarakter: jujur, bertanggungjawab, disiplin, dan peduli.
- Menumbuhkembangkan berpikir teknologis dan estetis: cepat, tepat, cekat serta estetis, ekonomis dan praktis, dimulai pada jenjang pendidikan SMA/MA/SMALB/Paket C dan SMK/MAK/Paket C Kejuruan.
- Menempa keberanian untuk mengambil resiko dalam mengembangkan keterampilan dan mengimplementasikan pengetahuannya.



Skema 3. Gambaran Tujuan Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan

C. RUANG LINGKUP

1. Aspek mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan:

a. Kerajinan

Kerajinan dapat dikaitkan dengan kerja tangan yang hasilnya merupakan benda untuk memenuhi tuntutan kepuasan pandangan: estetika - ergonomis, dengan simbol budaya, kebutuhan tata upacara dan kepercayaan (*theory of magic and religy*), dan benda fungsional yang dikaitkan dengan nilai pendidikan pada prosedur pembuatannya. Lingkup ini dapat menggali dari potensi lokal dan seni terap (*applied art*), desain kekinian (*modernisme dan postmodernisme*).

b. Rekayasa

Rekayasa terkait dengan beberapa kemampuan: merancang, merekonstruksi dan membuat benda produk yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari dengan pendekatan pemecahan masalah. Sebagai contoh: rekayasa penyambungan balok kayu untuk membuat susunan (konstruksi) kerangka atap rumah, harus dilakukan dengan prinsip ketepatan agar susunan rumah tidak mudah runtuh. Lingkup ini memerlukan kesatuan pikir dan kecekatan tangan membuat susunan mengarah kepada: berpikir kreatif, praktis, efektif, ketepatan dan hemat serta berpikir prediktif.

c. Budidaya

Budidaya berpangkal pada *cultivation*, yaitu suatu kerja berusaha untuk menambah, menumbuhkan, dan mewujudkan benda atau makhluk hidup agar lebih besar/tumbuh, dan berkembangbiak, bertambah banyak. Kinerja ini membutuhkan perasaan seolah dirinya pembudidaya. Prinsip pembinaan rasa dalam kinerja budidaya ini akan memberikan hidup pada tumbuhan atau hewan, namun dalam bekerja dibutuhkan sistem yang berjalan rutin atau prosedural, Manfaat edukatif teknologi budidaya ini adalah pembinaan perasaan, pembinaan kemampuan memahami pertumbuhan dan menyatukan dengan alam

(*ecosystem*) menjadi peserta didik yang berpikir sistematis berdasarkan potensi kearifan lokal.

d. Pengolahan

Pengolahan artinya membuat, menciptakan bahan dasar menjadi benda produk jadi, agar dapat dimanfaatkan. Pada prinsipnya kerja pengolahan adalah mengubah benda mentah menjadi produk jadi yang mempunyai nilai tambah melalui teknik pengelolaan seperti: mencampur, mengawetkan, dan memodifikasi. Manfaat edukatif teknologi pengolahan bagi pengembangan kepribadian peserta didik adalah: pelatihan rasa yang dapat dikorelasikan dalam kehidupan sehari-hari, sistematis yang dipadukan dengan pikiran serta Prakarya.

2. Pemilihan Aspek dari Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dan Pelaksanaannya

Telah diuraikan di atas bahwa mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan terdiri atas empat aspek yaitu Kerajinan, Rekayasa, Budidaya dan Pengolahan. Ketentuan pemilihan aspek dari mata pelajaran Prakarya pada jenjang pendidikan SMA/MA/SMALB/Paket C dan SMK/MAK/Paket C Kejuruan sebagai berikut:

- Pada jenjang pendidikan SMA/MA/SMALB/Paket C dan SMK/MAK/Paket C Kejuruan dari empat aspek mata pelajaran Prakarya yang tersedia, dalam satu tahun ajaran sekolah wajib melaksanakan minimal 2 aspek Prakarya dengan 2 guru yang memiliki latar belakang aspek yang akan diampunya atau satu orang guru mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan yang menguasai lebih dari satu aspek Prakarya dan Kewirausahaan. Ketentuan pemilihan dengan mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:
 - 1) Tersedianya tenaga pendidik yang sesuai dengan latar belakang aspek dari Prakarya dan Kewirausahaan yang akan diajarkan.
 - 2) Berdasarkan minat peserta didik tanpa mempertimbangkan ketersediaan tenaga pendidik yang sesuai dengan latar belakang aspek dari Prakarya dan Kewirausahaan.

BAB III
KURIKULUM 2013 MATA PELAJARAN
PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN

A. Standar Kompetensi Lulusan dan Tingkat Kompetensi

Sesuai dengan Pasal 2 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pendidikan nasional berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Sedangkan Pasal 3 menegaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional tersebut diperlukan profil kualifikasi kemampuan lulusan yang dituangkan dalam standar kompetensi lulusan. Dalam penjelasan Pasal 35 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa standar kompetensi lulusan merupakan kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik yang harus dipenuhinya atau dicapainya dari suatu satuan pendidikan pada jenjang pendidikan menengah. Berikut ini merupakan Standar Kompetensi lulusan pada jenjang pendidikan menengah.

Dimensi	SKL Jenjang SMA/MA/SMK/MAK/SMALB/Paket C dan SMK/MAK/Paket C Kejuruan
	Kualifikasi Kemampuan
Sikap	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap orang beriman, berakhlak mulia, berilmu, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
	Memiliki pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif dalam ilmu pengetahuan, teknologi,

Pengetahuan	seni, dan budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab serta dampak fenomena dan kejadian.
Keterampilan	Memiliki kemampuan pikir dan tindak yang efektif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret sebagai pengembangan dari yang dipelajari di sekolah secara mandiri.

Untuk memenuhi kebutuhan masa depan dan menyongsong Generasi Emas Indonesia Tahun 2045, telah ditetapkan Standar Kompetensi Lulusan yang berbasis pada Kompetensi Abad XXI, Bonus Demografi Indonesia, dan Potensi Indonesia menjadi Kelompok 7 Negara Ekonomi Terbesar Dunia, dan sekaligus memperkuat kontribusi Indonesia terhadap pembangunan peradaban dunia.

Dalam usaha mencapai Standar Kompetensi Lulusan sebagaimana telah ditetapkan untuk setiap satuan dan jenjang pendidikan, penguasaan kompetensi lulusan dikelompokkan menjadi beberapa Tingkat Kompetensi. Tingkat kompetensi menunjukkan tahapan yang harus dilalui untuk mencapai kompetensi lulusan yang telah ditetapkan dalam Standar Kompetensi Lulusan.

Tingkat Kompetensi merupakan kriteria capaian Kompetensi yang bersifat generik yang harus dipenuhi oleh peserta didik pada setiap tingkat kelas dalam rangka pencapaian Standar Kompetensi Lulusan. Tingkat Kompetensi terdiri atas 8 (delapan) jenjang yang harus dicapai oleh peserta didik secara bertahap dan berkesinambungan. Tingkat Kompetensi tersebut diterapkan dalam hubungannya dengan tingkat kelas sejak peserta didik mengikuti pendidikan TK/RA, Kelas I sampai dengan Kelas XII jenjang pendidikan dasar dan menengah. Tingkat Kompetensi TK/RA bukan merupakan prasyarat masuk Kelas I. Tingkat Kompetensi dikembangkan berdasarkan kriteria berikut:

1. Tingkat perkembangan peserta didik,
2. Kualifikasi kompetensi Indonesia,
3. Penguasaan kompetensi yang berjenjang.
4. Tingkat kerumitan/kompleksitas kompetensi, fungsi satuan pendidikan, dan keterpaduan antar jenjang yang relevan.

Berdasarkan pertimbangan di atas, Tingkat Kompetensi dirumuskan sebagai berikut:

NO	TINGKAT KOMPETENSI	TINGKAT KELAS
1	Tingkat 0	• TK/RA
2	Tingkat 1	• Kelas I SD/MI/SDLB/Paket A • Kelas II SD/MI/SDLB/Paket A
3	Tingkat 2	• Kelas III SD/MI/SDLB/Paket A • Kelas IV SD/MI/SDLB/Paket A
4	Tingkat 3	• Kelas V SD/MI/SDLB/Paket A • Kelas VI SD/MI/SDLB/Paket A
5	Tingkat 4	• Kelas VII SMP/MTs/SMPLB/Paket B • Kelas VIII SMP/MTs/SMPLB/Paket B
6	Tingkat 4A	• Kelas IX SMP/MTs/SMPLB/Paket B
7	Tingkat 5	• Kelas X SMA/MA/SMALB/SMK/MAK/ Paket C/Paket C Kejuruan • Kelas XI SMA/MA/SMALB/SMK/MAK/ Paket C/Paket C Kejuruan
8	Tingkat 6	• Kelas XII SMA/MA/SMALB/SMK/MAK/ Paket C/Paket C Kejuruan

Keterangan: SDLB, SMPLB, dan SMALB yang dimaksud hanya diperuntukkan bagi tunanetra, tunarungu, tunadaksa, dan tunalaras yang intelegensinya normal.

B. Standar Isi Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan

Standar Isi disesuaikan dengan substansi tujuan pendidikan nasional dalam domain sikap spiritual dan sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Standar Isi dikembangkan dengan menentukan ruang lingkup materi/konten dan tingkat kompetensi peserta didik yang harus dipenuhi atau dicapai pada suatu satuan pendidikan dalam jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Ruang lingkup materi/konten dirumuskan berdasarkan kriteria muatan wajib yang ditetapkan sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan, konsep keilmuan, dan karakteristik satuan pendidikan dan program pendidikan.

Dalam Kurikulum 2013, konten mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan diorganisasikan dalam berbagai pendekatan dan disesuaikan dengan jenjang perkembangan kemampuan kognitif peserta didik. Materi/Konten Prakarya dan Kewirausahaan terdiri atas pengetahuan, keterampilan, dan nilai dan sikap dengan penekanan pengembangan kearifan lokal yang disesuaikan dengan sumber daya wilayah setempat, mengikuti arus perkembangan IPTEKS, kecakapan hidup (*education for life*) dan sekaligus membangun jiwa mandiri untuk hidup berwirausaha (*education for earning living*), serta pengembangan nilai-nilai tradisi yang merupakan karakter bangsa. Mata pelajaran Prakarya pada akhirnya diharapkan mampu membangun citra dan identitas bangsa yang berdampak ganda yaitu terhadap ekonomi dan kehidupan sosial. Penguasaan materi ini dilakukan dalam proses belajar yang terintegrasi melalui proses kajian terhadap produk, proses/sistem dan nilai. Secara rinci, konten Prakarya dan Kewirausahaan dirumuskan sebagai berikut:

1. Pengetahuan: memahami karya/produk masyarakat disekitarnya, lingkungannya dan nusantara dalam berbagai aspek pemanfaatan dalam berkehidupan.
2. Keterampilan: berpikir logis dan kritis (*learning skills, inquiry*) melalui studi pustaka dan belajar dari pengrajin/home industry, memecahkan masalah (*problem based learning*), bekerjasama dalam melakukan project dan berkomunikasi dalam kehidupan bermasyarakat-berbangsa.
3. Nilai: kejujuran, kerja keras, peduli karya cipta kerajinan dan produk teknologi rekayasa, budidaya dan pengolahan, serta cinta budaya dan artefak bangsa yang didasarkan pada nilai-nilai tradisi yang terkandung pada kearifan lokal.
4. Sikap: rasa ingin tahu, mengapresiasi, kreatif, inovatif, bertanggung jawab dan mandiri.

Pada Kurikulum 2013, materi/konten Prakarya dan Kewirausahaan diorganisasikan dalam berbagai pendekatan, disesuaikan dengan jenjang perkembangan kemampuan kognitif peserta didik. Pengorganisasian di SMA/MA/SMALB/Paket C dan SMK/MAK/Paket C Kejuruan dengan nama mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan adalah sebagai berikut:

- Prakarya di SMA/MA/SMALB/Paket C dan SMK/MAK/Paket C Kejuruan pengembangannya diarahkan kepada teknologi tepat guna dengan mengganti bahan, bentuk, dan keteknikan, serta pada pemenuhan

prakarya home economy/industry dengan wawasan pasar/kewirausahaan agar dapat mandiri. Untuk itu, pemahaman teknologi dasar akan ditingkatkan bersamaan secara kumulatif peningkatan keilmuan, seperti teori ekonomi dan skill kewirausahaan. Pengembangan yang diharapkan pada peserta didik adalah mampu membuat common ground ilmu, pengetahuan dan keterampilan memproduksi dan mereproduksi karya Prakarya.

Sejalan dengan kemajuan pendidikan tinggi, kompetensi Prakarya SMA/MA/SMALB/Paket C dan SMK/MAK/Paket C Kejuruan dirancang untuk: (1) kreativitas guru dituntut untuk menemukan/mengembangkan material (medium), kemudahan penggantian bahan dan wawasan keteknikan untuk menambah keterampilan sesuai dengan tradisi kedaerahan; (2) keterampilan hidup (home economic/industry) dengan wawasan pasar/kewirausahaan yang diperoleh sehingga mampu bertahan (survive) terhadap situasi yang ada; dan (3) melanjutkan studi ke Perguruan Tinggi seperti Politeknik, Diploma 3 yang sesuai dengan hobi dan minatnya.

Bermain dan Family/Life Skill

	<p>SD/MI/SDLB/Paket A: Seni Budaya dan Prakarya Mengeksplorasi bakat tersembunyi dan kebiasaan dengan tujuan mempersiapkan dan melatih dasar hidup.</p>
	<p>SMP/MTs/SMPLB/Paket B: Prakarya Penyelarasan antara kemampuan/kesukaan dg minat & pembentukan wirausahaan dengan tujuan melatih koordinasi otak dengan keterampilan teknis</p>
	<p>SMA/MA/SMALB/Paket C dan SMK/MAK/Paket C Kejuruan: Prakarya dan Kewirausahaan Bertujuan melatih serta jiwa usaha sebagai persiapan bekal hidup/ kemandirian dan persiapan studi lanjut</p>

Belajar dan Home Economy/Industry

Skema 4. Pengembangan Konten Prakarya berdasarkan Jenjang Pendidikan

Tingkat Kompetensi dan ruang lingkup materi/konten pada SMA/MA/SMALB/Paket C, dan SMK/MAK/Paket C Kejuruan sebagaimana diatur dalam Peraturan Pemerintah Pendidikan dan Kebudayaan Nomer 64 Tahun 2013 sebagai berikut.

Tingkat Kompetensi	Tingkat Kelas	Kompetensi	Ruang Lingkup Materi
7	X - XI	<ul style="list-style-type: none"> - Menunjukkan rasa kagum terhadap karya prakarya dalam konteks anugerah Tuhan Yang Maha Esa - Menunjukkan perilaku rasa ingin tahu, peduli lingkungan, kerjasama, jujur, percaya diri, dan mandiri dalam berkarya prakarya - Menganalisis desain produk, sumber daya, dan proses pembuatan karya - Mendesain produk dan proses pembuatan karya - Membuat dan mengolah karya - Menyajikan pengalaman wirausaha 	<p>Apresiasi dan kreasi prakarya dan kewirausahaan (Kerajinan)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kerajinan sandang dan pangan - Kerajinan dari bahan lunak dan bahan keras <p>Apresiasi dan kreasi prakarya dan kewirausahaan (Rekayasa)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rekayasa alat komunikasi sederhana dan alat transportasi - rekayasa energi sederhana dan Inovatif menggunakan teknologi tepat guna <p>Apresiasi dan kreasi prakarya dan kewirausahaan (Budidaya)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembibitan tanaman dan ternak/ikan - Budidaya tanaman dan ternak/ikan <p>Apresiasi dan kreasi prakarya dan</p>

			<p>kewirausahaan (Pengolahan)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengawetan bahan pangan nabati dan hewani menjadi produk pangan khas daerah dan nusantara, - Pengolahan bahan nabati dan hewani menjadi produk non pangan
8	IX	<ul style="list-style-type: none"> - Menunjukkan rasa kagum terhadap karya prakarya dalam konteks anugerah Tuhan Yang Maha Esa - Menunjukkan perilaku rasa ingin tahu, peduli lingkungan, kerjasama, jujur, percaya diri, dan mandiri dalam berkarya prakarya - Menganalisis dan mengevaluasi desain produk, sumber daya, dan proses pembuatan karya - Mendesain produk dan proses pembuatan karya - Mencipta, mengolah, dan mempraktekkan 	<p>Apresiasi dan kreasi prakarya dan kewirausahaan (Kerajinan)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kerajinan estetika dan limbah <p>Apresiasi dan kreasi prakarya dan kewirausahaan (Rekayasa)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rekayasa mekanika atau elektronika praktis dan dengan kendali energi alam <p>Apresiasi dan kreasi prakarya dan kewirausahaan (Budidaya)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Budidaya komoditas unggulan lokal daerah <p>Apresiasi dan kreasi prakarya dan kewirausahaan (Pengolahan)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengolahan bahan nabati dan hewani

		karya - Menyajikan dan mengevaluasi usaha	menjadi pangan khas daerah
--	--	----------------------------------------------	----------------------------

Keterangan: Khusus untuk SMK/MAK/Paket C Kejuruan ruang lingkup materi/konten pengembangan kerarifan lokal/potensi lokal hendaknya disesuaikan dengan Paket Keahlian seperti yang tertuang pada Spektrum Keahlian Pendidikan Kejuruan.

C. Kurikulum Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Kurikulum 2013 untuk setiap mata pelajaran dirancang dengan karakteristik sebagai berikut:

1. mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik;
2. sekolah merupakan bagian dari masyarakat yang memberikan pengalaman belajar terencana dimana peserta didik menerapkan apa yang dipelajari di sekolah ke masyarakat dan memanfaatkan masyarakat sebagai sumber belajar;
3. mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan serta menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat;
4. memberi waktu yang cukup leluasa untuk mengembangkan berbagai sikap, pengetahuan, dan keterampilan;
5. kompetensi dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti kelas yang dirinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar matapelajaran;
6. kompetensi inti kelas menjadi unsur pengorganisasi (*organizing elements*) kompetensi dasar, dimana semua kompetensi dasar dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi yang dinyatakan dalam kompetensi inti;
7. kompetensi dasar dikembangkan didasarkan pada prinsip akumulatif, saling memperkuat (*reinforced*) dan memperkaya (*enriched*)

antarmatapelajaran dan jenjang pendidikan (organisasi horizontal dan vertikal).

Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan bahwa pada Kurikulum 2013 terdiri atas Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Kompetensi Inti merupakan kompetensi yang harus dicapai pada tiap akhir jenjang kelas. Kompetensi inti bukan untuk diajarkan melainkan untuk dibentuk melalui pembelajaran berbagai kompetensi dasar dari sejumlah mata pelajaran yang relevan. Kompetensi inti menyatakan kebutuhan kompetensi peserta didik, sedangkan mata pelajaran adalah pasokan kompetensi. Dengan demikian, kompetensi inti berfungsi sebagai unsur pengorganisasi (*organising element*) kompetensi dasar. Sebagai unsur pengorganisasi, Kompetensi Inti merupakan pengikat untuk organisasi vertikal dan organisasi horizontal Kompetensi Dasar. Organisasi vertikal kompetensi dasar adalah keterkaitan Kompetensi Dasar satu kelas dengan kelas di atasnya sehingga memenuhi prinsip belajar, yaitu terjadi suatu akumulasi yang berkesinambungan antar kompetensi yang dipelajari peserta didik. Organisasi horizontal adalah keterkaitan antara kompetensi dasar satu mata pelajaran dengan kompetensi dasar dari mata pelajaran yang berbeda dalam satu kelas yang sama sehingga terjadi proses saling memperkuat.

Rumusan Kompetensi Inti (KI) dari setiap mata pelajaran, sebagai berikut:

- KI-1 untuk Kompetensi Inti sikap spiritual
- KI-2 untuk Kompetensi Inti sikap sosial
- KI-3 untuk Kompetensi Inti pengetahuan
- KI-4 untuk Kompetensi Inti keterampilan

Urutan tersebut mengacu pada urutan yang disebutkan dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 32 Tahun 2013 yang menyatakan bahwa kompetensi terdiri atas kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Kompetensi dasar dirumuskan untuk mencapai kompetensi inti. Rumusan kompetensi dasar dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu matapelajaran. Kompetensi dasar dibagi menjadi empat kelompok sesuai dengan pengelompokan kompetensi inti sebagai berikut:

1. kelompok 1: kelompok kompetensi dasar sikap spiritual dalam rangka menjabarkan KI-1;
2. kelompok 2: kelompok kompetensi dasar sikap sosial dalam rangka menjabarkan KI-2;
3. kelompok 3: kelompok kompetensi dasar pengetahuan dalam rangka menjabarkan KI-3;
4. kelompok 4: kelompok kompetensi dasar keterampilan dalam rangka menjabarkan KI-4.

Adapun, perumusan Kompetensi Dasar pada mata pelajaran Prakarya dengan memperhatikan karakteristik pembelajarannya yang meliputi tiga aspek, yaitu produk, proses dan nilai. Aspek produk merupakan media belajar, namun sasaran dan harapan belajar prakarya juga mengembangkan aspek sistem melalui penguatan proses berkarya. Oleh karenanya pengembangan Kompetensi Dasar Prakarya sebagai berikut:

1. Kompetensi Dasar Sikap Spiritual

Pengembangannya lebih kepada menumbuhkan sikap menghargai penciptanya melalui apresiasi karya cipta, ide dan konsep penciptaan produk, serta kebermanfaatan dalam kehidupan.

2. Kompetensi Dasar Sikap Sosial

Pengembangannya lebih kepada menumbuhkan, menanamkan dan mengembangkan sikap sosial yang dialami dalam proses berkarya/memproduksi suatu produk yang dikaitkan dengan nilai budaya dan sistem. Antara lain:

- menentukan desain, pola, dan rancangan kerja melalui studi analisis
- Memilih bahan atau medium yang sesuai
- Memilih atau pemanfaatan alat
- Berdiskusi dan bereksplorasi tentang pengetahuan dari materi pokok
- Mempraktikkan secara proses dan teknik sesuai materi pokok dalam membuat karya/produk
- Membuat karya/produk sesuai tahapan pembuatan materi pokok dan kemasannya
- Menyelenggarakan pameran, bazar atau kegiatan lain di sekolah dan luar sekolah sebagai bentuk apresiasi
- Menghargai dan menghayati keberagaman karya Prakarya yang ada di tanah air Indonesia sebagai kearifan lokal

- Menumbuhkan wawasan pasar melalui analisis pasar yang menjual karya/produk Prakarya di daerah setempat.

3. Kompetensi Dasar Pengetahuan

Pengembangannya pada pengetahuan berdasarkan lingkup materi/konten sumber daya kerajinan, rekayasa, budidaya dan pengolahan yang ada di daerah setempat, agar sesuai dengan kearifan lokalnya.

4. Kompetensi Dasar Keterampilan

Pengembangannya pada keterampilan dari pengetahuan atau praktek pengetahuan berdasarkan lingkup materi/konten sumber daya kerajinan, rekayasa, budidaya dan pengolahan yang ada di daerah setempat, agar sesuai dengan kearifan lokalnya.

Melalui kompetensi dasar di setiap aspek mata pelajaran Prakarya, kompetensi inti akan tercapai. Secara umum, rumusan kompetensi dasar dikembangkan dengan penekanan pada kearifan lokal yang disesuaikan dengan sumber daya wilayah setempat, mengikuti arus perkembangan IPTEKS, kecakapan hidup (education for life) dan sekaligus membangun jiwa mandiri untuk hidup berwirausaha (education for earning living), serta pengembangan nilai-nilai tradisi yang merupakan karakter bangsa dan juga memperhatikan karakteristik peserta didik. Adapun rumusan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar mata pelajaran prakarya tercantum dalam:

- Permendikbud Nomor 69 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SMA/MA.

Sedangkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada mata pelajaran wajib kelompok B (integrasi muatan lokal) untuk jenjang SMK/MAK/Paket C Kejuruan adalah sama dengan SMA/MA/SMALB/Paket C, tetapi saat peserta didik memilih Paket Keahlian hendaknya lebih memperdalam/mengkhususkan lingkup materi/konten yang kompetensinya linear. Misalnya:

1. Pada aspek Prakarya dan Kewirausahaan-Kerajinan untuk kompetensi dasar yang lingkup materinya pembuatan produk dari bahan tekstil, maka jenis produk kerajinan yang dipilih adalah yang belum terdapat pada

Paket Keahlian Tata Busana, Paket Keahlian Desan dan Produksi Kriya Tekstil.

2. Pada aspek Prakarya dan Kewirausahaan-Rekayasa untuk kompetensi dasar yang lingkup materinya rekayasa elektronika praktis, maka produk rekayasa yang dipilih adalah yang belum terdapat pada Paket Keahlian Mekatronika.
3. Pada aspek Prakarya dan Kewirausahaan-Budidaya untuk kompetensi dasar yang lingkup materinya budidaya buah dan sayuran, maka jenis sayur yang dipilih untuk dibudidayakan adalah buah dan sayuran yang belum ada pada Paket Keahlian Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura.
4. Pada aspek Prakarya dan Kewirausahaan-Pengolahan untuk kompetensi dasar yang lingkup materinya pengolahan bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas, agar tidak terjadi pengulangan dengan Paket Keahlian Jasa Boga, maka jenis makanan yang dipilih adalah makanan yang belum terdapat pada Paket Keahlian Jasa Boga.
5. Pada aspek Prakarya dan Kewirausahaan-Pengolahan untuk kompetensi dasar yang lingkup materinya pengawetan bahan nabati dan hewani menjadi produk makanan khas daerah dan nusantara, maka jenis produk yang dipilih adalah yang belum terdapat pada paket keahlian Teknologi Pengolahan Hasil Pertanian.

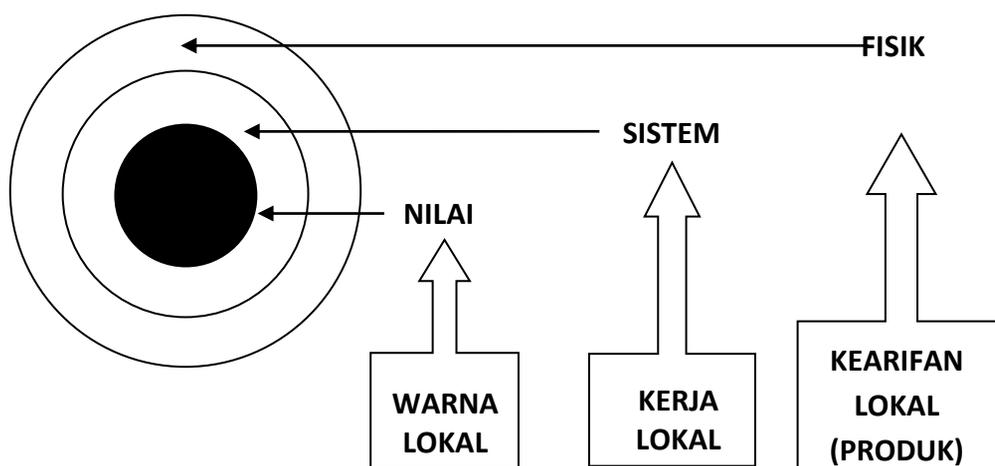
Namun demikian Paket Keahlian di SMK dapat memperkaya keahliannya dengan memilih lingkup yang belum ada pada Paket Keahliannya, misalnya Paket Jasa Boga, mengambil lingkup kerajinan (membuat produk dari limbah tekstil untuk alas hidang). Hal senada berlaku untuk Paket Keahlian yang lain, sehingga pemilihan 2 ruang lingkup matapelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMK dapat dilakukan untuk mempertajam dan memperkaya Paket Keahliannya.

D. Muatan Lokal pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan

Muatan lokal merupakan bahan kajian pada satuan pendidikan yang berisi muatan dan proses pembelajaran tentang potensi dan keunikan lokal yang dimaksudkan untuk membentuk pemahaman peserta didik terhadap potensi di daerah tempat tinggalnya. Sesuai dengan Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum tahun 2013, bahwa mata pelajaran Seni Budaya, Prakarya dan Pendidikan Jasmani dan Olah Raga Kesehatan termasuk

dalam Kelompok B. Artinya dalam penyusunan dan pengembangan kurikulum mata pelajaran tersebut hendaknya mengakomodir konten-konten kearifan lokal. Hal ini sesuai dengan arah pengembangan konten mata pelajaran Prakarya yang berpijak pada kekuatan budaya lokal yang menjadi sistem nilai kerja dan potensi lokal di setiap daerah, agar dapat menumbuhkan dan mengembangkan kearifan lokal, nilai jati diri lokal dan kemandirian wirausaha.

Konsep muatan lokal pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan untuk jenjang pendidikan SMA/MA/SMALB/Paket C, dan SMK/MAK/Paket C Kejuruan dapat digambarkan dengan skema di bawah ini.



Skema 05. Konsep Muatan Lokal pada Prakarya dan Kewirausahaan

Keterangan:

- Fisik berupa kearifan lokal (karya/produk lokal) sebagai potensi lokal suatu daerah yaitu medium, bahan sekaligus alat materi yang dapat disentuh, dilihat dan diubah. Misalnya, lanskap kultur Provinsi Bali (sawah bertingkat/teras-teras sawah) beserta desain pura.
- Sistem berupa rangkaian kerja lokal (teknik tertentu) yang bisa diukur melalui perilaku. Misalnya, teknik subak sistem pengairan sawah (irigasi tradisional) yang digunakan dalam cocok tanam padi di Bali
- Nilai adalah sikap yang mendasari perilaku pada sifat budaya fisik daerah dan potensi lokal suatu daerah yang dijadikan karakteristik daerah (warna lokal). Misalnya, subak biasanya memiliki pura yang khusus dibangun oleh para pemilik lahan pertanian. Pura pada sistem pengairan subak memiliki makna filosofis yaitu bahwa kebahagiaan, kemakmuran dan kedamaian hanya dapat tercapai jika Tuhan, manusia dan alam

hidup dalam harmoni. Upacara keagamaan sebagai komitmen dalam menjaga hubungan harmonis dengan lingkungan.

Muatan lokal yang diangkat dari tradisi dapat diimplementasikan berdasarkan kebutuhan peserta didik, sekolah, masyarakat atau adat setempat, oleh karenanya konsep muatan lokal nantinya berupa: warna lokal, kerja local (teknik) serta mata pelajaran lokal yang dibutuhkan dan perlu dilaksanakan oleh daerah.

Adapun, apabila ruang lingkup materi/konten muatan lokal pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dianalisis akan terlihat bahwa warna lokal, kerja lokal (teknik) dan kearifan lokal (karya/produk) sudah termuat dalam Standar Isi 2013 (Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar). Sebagai contoh:

Standar Isi/Kurikulum 2013, mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan,
Aspek Pengolahan, Kelas X SMA/MA & SMK/MAK

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR	PENJELASAN
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang	3.1 Mengidentifikasi desain produk dan pengemasan karya pengawetan bahan nabati dan hewani berdasarkan konsep berkarya dengan pendekatan budaya setempat dan lainnya	Pengawetan bahan nabati dan hewani dengan pendekatan budaya setempat. Misalnya Cianjur (Jawa Barat) manisan buah banyak tersedia tanah liat. Manado (Sulawesi Utara) sumber daya ikan cakalang diawetkan dengan cara diasap. Singkawang (Kalimantan Barat), banyak menghasilkan ikan sehingga pengolahan yang berkembang adalah

spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah		berbagai jenis ikan yang diasinkan.
4. Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan	4.1 Mendesain produk dan pengemasan pengawetan bahan nabati dan hewani yang diawetkan berdasarkan konsep berkarya dengan pendekatan budaya setempat dan lainnya	

Bacalah dengan seksama dan analisa kurikulum Prakarya dan Kewirausahaan di atas. Apabila dianalisis kurikulum Prakarya dan Kewirausahaan uraian Kompetensi Dasarnya sangatlah umum sehingga dapat mengakomodir muatan lokal atau kearifan lokal yang ada di seluruh Nusantara. Intergrasi muatan lokal kedalam mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dapat memberi peluang bagi guru untuk mengenalkan potensi-potensi Kerajinan, Rekayasa, Budidaya, dan Pengolahan lokal yang dekat dengan lingkungan peserta didik. Hal ini akan memudahkan pendidik dan sekolah dalam menentukan sumber belajar, maupun narasumber dari produk prakarya daerah setempat.

Berdasarkan uraian tabel Kurikulum Prakarya dan Kewirausahaan di atas terlihat bahwa mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan telah mengakomodir muatan lokal/kearifan lokal setempat. Dapat dikatakan Kurikulum Prakarya dan Kewirausahaan telah terintegrasi secara langsung dengan muatan lokal. Namun apabila daerah setempat atau satuan pendidikan ingin memperdalam tentang muatan lokal tersebut atau merasa perlu menyelenggarakan muatan lokal khusus maka satuan pendidikan dapat membuat kebijakan sendiri untuk menyelenggarakan muatan lokal sesuai kebutuhan. Adapun penambahan jam muatan lokal maksimum

hanya 2 jam pelajaran per minggu yang dapat disepakati bersama dengan komite sekolah dan pihak satuan pendidikan.

Dengan karakteristik kurikulum Prakarya dan Kewirausahaan seperti demikian, dapat menjadi sarana konservasi dan pengembangan budaya dan kearifan lokal, sehingga budaya tersebut terjaga kelestarian dan peluang untuk pengembangannya tetap terbuka melalui lembaga pendidikan.

BAB IV
DESAIN PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN
PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN

A. Kerangka Pembelajaran

Kurikulum 2013 menganut: (1) pembelajaran yang dilakukan guru (*taught curriculum*) dalam bentuk proses yang dikembangkan berupa kegiatan pembelajaran di sekolah, kelas, dan masyarakat; dan (2) pengalaman belajar langsung peserta didik (*learned-curriculum*) sesuai dengan latar belakang, karakteristik, dan kemampuan awal peserta didik. Pengalaman belajar langsung individual peserta didik menjadi hasil belajar bagi dirinya, sedangkan hasil belajar seluruh peserta didik menjadi hasil kurikulum.

Selain itu, pada Kurikulum 2013 terdiri atas dua modus proses pembelajaran yaitu

- (1) proses pembelajaran langsung, yaitu proses pendidikan di mana peserta didik mengembangkan pengetahuan, kemampuan berpikir dan keterampilan psikomotorik melalui interaksi langsung dengan sumber belajar yang dirancang dalam silabus dan RPP berupa kegiatan-kegiatan pembelajaran.
- (2) Proses pembelajaran langsung adalah peserta didik melakukan kegiatan belajar mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi atau menganalisis, dan mengkomunikasikan apa yang sudah ditemukannya dalam kegiatan analisis.

Proses pembelajaran langsung menghasilkan pengetahuan dan keterampilan langsung (*instructional effect*). Pembelajaran tidak langsung (*nurturant effect*) adalah proses pendidikan yang terjadi selama proses pembelajaran langsung tetapi tidak dirancang dalam kegiatan khusus. Pembelajaran tidak langsung berkenaan dengan pengembangan nilai dan sikap. Baik pembelajaran langsung maupun pembelajaran tidak langsung terjadi secara terintegrasi dan tidak terpisah. Pembelajaran langsung berkenaan dengan pembelajaran yang menyangkut KD yang dikembangkan dari KI-3 dan KI-4. Keduanya, dikembangkan secara bersamaan dalam suatu proses pembelajaran dan menjadi wahana untuk mengembangkan KD pada KI-1 dan KI-2. Pembelajaran tidak langsung berkenaan dengan pembelajaran yang menyangkut KD yang dikembangkan dari KI-1 dan KI-2.

Secara umum pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (Kerajinan, Rekayasa, Budidaya dan Pengolahan) pada jenjang pendidikan SMA/MA/SMALB/Paket C, dan SMK/MAK/Paket C Kejuruan ditinjau dari aspek produk, proses/sistem dan nilai. Dalam pengembangan aspek

sistem/proses dan produk terdapat pembelajaran tidak langsung berupa nilai budaya sebagai berikut:

1. Budaya Menghargai

Prakarya melatih pengayaan ide dan konsep penciptaan produk, melalui apresiasi, secara tidak langsung mengajarkan menghargai penciptanya. Peserta didik dilatih memahami karya orang lain dan karya sendiri sebagai bagian dari ungkapan ide, pemikiran tentang teknologi maupun pemanfaatan dalam berkehidupan. Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan diharapkan menumbuhkan sikap menghargai orang lain melalui apresiasi karya cipta dan memberikan gambaran pengembangan pribadi toleran sebagai sarat pemenuhan sumber daya manusia pembangunan di Indonesia yang berkualitas.

2. Budaya Jujur

Mencipta merupakan proses untuk menghasilkan karya; dalam tahapan pemahaman karya menuju penciptaan mengalami pasang suut keberhasilan. Kondisi dilaporkan secara jujur agar dapat diberikan pembenahan serta pembinaan yang sesuai. Bagi peserta didik yang tidak jujur melakukan ciptaan dengan mencontoh atau menjiplak karya orang lain akan kesulitan memperoleh karya barunya (*novelty*).

3. Budaya Hemat, Teliti dan Efisien

Proses mencipta dan memproduksi dalam Prakarya dan Kewirausahaan adalah berhemat, baik dari segi waktu, bahan, materi, serta tindakan. Kegiatan dimulai peserta didik memilih bahan belajar. Budaya hemat, teliti dan efisien, misalnya:

- Memilih bahan atau medium yang cocok, atau mencari bahan yang sesuai dan minim kinerja namun menghasilkan produk yang memuaskan sesuai rancangan.
- Memanfaatkan peralatan serta bahan tambahan agar tidak boros
- Hemat tenaga serta bahan agar sekali buat dapat menghasilkan; dalam hal ini dituntut berpikir kreatif.
- Menampilkan sesuatu produk yang terbaik dengan kerja yang teliti.

4. Budaya Terbuka

Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan yang selalu dimonitor oleh guru akan menghasilkan produk yang orisinil (asli buatan peserta didik). Kebiasaan akan menjadi habit kerja dan berpikir terbuka, karena setiap penguangan gagasan serta ide akan selalu dapat dilihat dan dimonitor oleh guru. Belajar dalam mapel Prakarya akan menghasilkan sikap

terbuka dan menjadi kebiasaan berpikir, berdiskusi secara terbuka dan konsisten terhadap perilaku. Konsep ini akan memberikan kemampuan berkarya secara efektif dan efisien.

5. Budaya Kritis

Terdapat kaitan kuat budaya terbuka, jujur dan konstruktif; melalui pelatihan ketiganya akan menghasilkan manusia kritis artinya, dapat:

- menerima pendapat orang lain
- mampu menerima kelebihan dan kekurangan
- terbuka terhadap saran dan mempertimbangkan pengembangan
- mampu memberikan jalan keluar atas kritik yang diberikan
- mampu mencerna dan ditunjukkan dengan sikap adaptatif
- mampu menciptakan suasana kondusif dalam wawancara, diskusi dan memberikan masukan kepada teman.

6. Budaya Kreatif

Budaya kreatif adalah perilaku yang ditunjukkan oleh hasil pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan, antara lain: pembelajaran meneliti, mencari sesuatu yang baru atau kebaruan (*novelty*), merekonstruksi karya dan mengubah karya melalui keterampilan menanya, mendiskusikan dan mempresentasikan karya. Kemampuan ini diharapkan dapat memberikan nilai korelatif terhadap bertindak dan berpikir kreatif, sehingga menjadi budaya kreatif. Perilaku kreatif lebih ditunjukkan oleh peserta didik yang tidak suka mencontoh, jiwa mandiri dan berani bertanggungjawab atas perbuatan dengan jujur.

7. Budaya Berpikir Konstruktif

Berpikir konstruktif dalam Prakarya dan Kewirausahaan ditunjukkan dengan perilaku tidak mengeluh, selalu mencari jalan keluar sendiri dan bertanya secara efektif. Kegagalan dalam memecahkan permasalahan diungkapkan peserta secara jujur dan mencoba kembali sampai dapat menemukan cara. Permasalahan kegagalan dalam percobaan penelitian dalam metoda, penentuan material untuk memperoleh nilai usaha pemecahan masalah sebagai hasil berpikir konstruktif.

8. Budaya Peka Terhadap Kerusakan Lingkungan Sekitar.

Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan lebih banyak melakukan percobaan bahan material maupun metode pemecahan. Langkah ini harus mempertimbangkan arah dan kebijakan pelestarian lingkungan, terutama atas kerusakan dan kepunahannya. Dalam hal ini peserta didik dilatih

menata dan mengembangkan material dengan rasa kepedulian, serta rasa keindahan agar keberlanjutan regenerasi lingkungan tetap terpelihara.

9. Budaya Mandiri dan Percaya diri

Salah satu tuntutan pendidikan kewirausahaan dalam konteks Prakarya dan Kewirausahaan adalah selalu bekerja secara mandiri. Bekerja mandiri adalah kemampuan memecahkan secara mandiri tanpa maupun motivasi dari orang lain. Sifat bantuan adalah memotivasi hadirnya pemikiran baru untuk memecahkan masalah sendiri. Oleh karenanya, dampak akhri dari kinerja mandiri adalah mempunyai nilai percaya diri dan akhirnya nilai korelasi akan tumbuh menjadi budaya percaya diri dan mandiri. Sebagai contoh: tidak suka meniru atau mencontoh karya orang lain, tekun mengerjakan soal secara sendiri maupun kelompok, dan mampu menjelaskan temuan.

Pada mata pelajaran Prakarya maupun Prakarya dan Kewirausahaan (aspek Kerajinan, Rekayasa, Budidaya dan Pengolahan) di jenjang pendidikan dasar dan menengah mempunyai spesifikasi arah pembelajaran, yang dapat digambarkan sebagai berikut:

Skema 04. Spesifikasi Arah Pembelajaran Mata Pelajaran Prakarya

No	Aspek	Arah	Kekhasan	Pembelajaran
1.	Kerajinan	Cepat	Ergonomis	Konstruktif –
2.	Rekayasa	Tepat	Konstruktif	Rekonstruktif
3.	Budidaya	Cekat	Ekosistem	Single project -
4.	Pengolahan	Teliti	Higienis	Projective Naturalistik – laboratorium Produksi – Reproduksi

Dari kerangka di atas produksi atau hasil karya diharapkan aplikatif, artinya hasil tersebut dapat ditemui, dipraktekkan, dan dihasilkan dari kehidupan masyarakat.

1. Ditemui, artinya medium atau materi pembelajaran dapat dijumpai dilingkungan sekitar peserta didik dan mudah didapatkan bahan dasarnya.
2. Dipraktekkan, artinya bahan tersebut dapat dan mudah diolah, dikerjakan dan dikembangkan berdasarkan kebutuhan setempat dalam konteks pembangunan MP3 EI *Master Plan Percepatan dan Perluasan Pembangunan Ekonomi Indonesia*). Oleh karenanya, dapat diangkat dan

diarahkan untuk membantu rencana induk masing-masing daerah (catatan: terdapat enam koridor pembangunan di Indonesia).

3. Dihasilkan, artinya produk tersebut sebagai dami maupun konsep pengembangan pracetak kinerja. Dalam hal ini dapat berupa barang jadi maupun setengah jadi atau sekedar gambaran usaha kinerja industri kreatif dan konsep ekosistem.

Selain itu, mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan arah pembelajarannya juga berdasarkan budaya tradisi, seperti berikut :

1. *Integrated locally*, terpadu dengan budaya tradisi yang terdiri dari nilai tradisi yang masih berlaku pada daerah tertentu, sistem atau kinerja penyelesaian masalah sesuai dengan daerah tertentu dan hasil produk yang bermanfaat untuk daerah tertentu.
2. *Global connected*, konsepsi budaya di atas dikaitkan dengan perkembangan IPTEKS, terutama kehadiran ilmu pengetahuan yang berguna memperpendek dan efisiensi kinerja untuk menghasilkan karya/produk dengan mengedepankan kemaslahatan masyarakat. Teknologi, akan meningkatkan kinerja praktis dan pragmatis serta reproduktif dalam menghasilkan karya/produk yang dilatihkan. Seni, dalam arti sistem nilai keindahan yang ergonomis, yaitu indah namun mempunyai nilai keterpakaian yang tepat sehingga menarik minat dan kesenangan.
3. *Not Business as usual*, karya ini difokuskan kepada proses, kinerja sehingga arah pembelajaran sesuai dengan tujuan formal, yaitu meningkatkan kreativitas dan kemandirian peserta didik sebagai SDM yang mampu beradaptasi terhadap perkembangan jaman.

Pencapaian kompetensi inti dan kompetensi dasar pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di jenjang pendidikan menengah menekankan pada pentingnya proses pendidikan dan pengajaran yang mengedepankan penguasaan pengetahuan dan praktek pengetahuan atau penguasaan pengetahuan dalam praktek sehingga mengembangkan keterampilan siswa dan menumbuhkan sikap religiusitas dan etika sosial di kalangan peserta didik. Artinya pengembangan keseimbangan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik.

Proses pendidikan dan pengajaran semacam itu dijalankan tidak hanya menekankan penguasaan pengetahuan berdimensi kognitif, atau hafalan konseptual atau teori dan atau pengembangan pengetahuan untuk pengetahuan itu sendiri. Tetapi, lebih menekankan pengembangan pengetahuan berdimensi nilai dan etik, sehingga praktek pengetahuan yang berlangsung diharapkan menumbuhkan sikap religiusitas dan tanggungjawab etis di kalangan peserta didik. Artinya, lebih menekankan penguasaan pengetahuan dalam praktek atau praktek pengetahuan untuk mendorong terjadinya perubahan sikap, sehingga peserta didik mampu melakukan adaptasi terhadap perubahan atau mampu mengatasi masalah atau menjawab kebutuhan pemecahan masalah di lingkungan masyarakat.

B. Pendekatan Pembelajaran

Untuk ketercapaian Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, maka proses pembelajaran mata pelajaran Prakarya hendaknya diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik yang diperkuat dengan pendekatan ilmiah (*scientific approach*/pendekatan saintifik).

Pendekatan saintifik terdiri atas lima pengalaman belajar yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan dan mengomunikasikan.

1. *Mengamati*, peserta didik disini didorong mengamati aneka ragam karya/produk Prakarya dan Kewirausahaan baik itu berupa kerajinan, rekayasa, budidaya dan pengolahan yang ada di daerah setempat dengan melihat, membaca, mendengar dan mencermatinya melalui berbagai sumber, seperti kunjungan ke home industry, kajian pustaka, dan sumber informasi lainnya.
2. *Menanya*, peserta didik dalam hal ini didorong untuk bertanya atau memiliki rasa ingin tahu tentang karya/produk Prakarya dan Kewirausahaan, baik itu berupa kerajinan, rekayasa, budidaya dan pengolahan yang ada di daerah setempat, setelah melakukan pengamatan. Untuk itu, guru perlu memberikan pembekalan

pembelajaran pada peserta didik terhadap kemampuan merumuskan pertanyaan yang berkaitan dengan karya/produk Prakarya dan Kewirausahaan, baik itu berupa kerajinan, rekayasa, budidaya dan pengolahan yang ada di daerah setempat, berdasarkan karakteristik karya/produk, bahan dan alat, proses dan teknik pembuatan, sejarah budaya dan nilai yang terkandung pada karya/ produk tersebut, maupun pemeliharannya/pelestariannya. kaitan antar gejala sosial, pengaruh dan kecenderungannya sangat penting dilakukan.

3. *Mengumpulkan Informasi, mengumpulkan informasi atau eksperimen*, disini peserta didik didorong melakukan pengumpulan data atau informasi, interpretasi data, analisis data, dan berdasarkan analisis data itu ditarik kesimpulan-kesimpulan umum berkaitan dengan obyek karya/produk Prakarya dan Kewirausahaan yang dipelajarinya.
4. *Menalar/Mengasosiasi*, peserta didik didorong menggunakan hasil analisis dalam kaitan dengan konseptualisasi-konseptualisasi dan gagasan-gagasan yang diperlukan dalam rangka untuk pembuatan karya/produk Prakarya dan Kewirausahaan, baik itu berupa kerajinan, rekayasa, budidaya dan pengolahan yang ada di daerah setempat dengan model *problem based learning* dan *project based learning*, serta mengajukan pendapat atau argumen dari kesimpulan yang diperoleh, atau mengajukan jalan keluar pemecahan masalah, atau merumuskan rencana aksi dan strategi kegiatan project yang disertai evaluasi pembuatan karya/produk.
5. *Mengomunikasikan*, peserta didik didorong mempresentasikan proses dan hasil pembuatan karya/produk secara lengkap dengan membuat laporan tertulis project pembuatan karya/produk dalam bentuk portofolio secara lengkap mulai dari rancangan ide/gagasan dan rencana kerja, persiapan bahan dan alat, pembuatan karya/produk, uji karya/produk, dan evaluasi karya/produk dan mempublikasikannya melalui kegiatan pameran, bazar, sehingga menghasilkan ekonomi.

C. Strategi dan Metode Pembelajaran

Strategi dan metode pembelajaran sangat diperlukan dalam menunjang terwujudnya seluruh kompetensi yang dimuat dalam Kurikulum 2013. Makna kata strategi dan metode seringkali diinterpretasikan sebagai pendekatan (*approach*) yaitu cara menyikapi sesuatu (*a way of viewing*). Strategi diartikan sebagai cara mencapai tujuan dengan sukses (*a way of winning the game atau a way of achieving of object*). Metode adalah cara menangani sesuatu (*a way of dealing*). Sedangkan teknik dimaknai sebagai cara memperlakukan sesuatu (*a way creating something*). Adapun arti strategi dan metode jika dilihat dari makna leksikalnya adalah suatu cara untuk melakukan sesuatu secara sistematis. Dapat disimpulkan istilah strategi pada hakikatnya sama dengan metode. Strategi dan metode terkait dengan pengelolaan pembelajaran secara menyeluruh, mulai dari pemilihan metode, pengurutan dan penyajian materi, serta cara evaluasinya.

Pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan ada beberapa pendekatan pembelajaran yang biasanya sering digunakan sebagai strategi/metode pelaksanaan pembelajaran, antara lain:

1. Pendekatan Definitif

Pemerolehan informasi, pengetahuan maupun keterampilan berasal dari tugas membaca dan pemaparan guru secara definitif. Pendekatan definitif diberlakukan karena untuk menghafal proses/prosedur bekerja, rumus maupun dalil yang diberikan secara terintegrasi dalam praktek berkarya. Pengetahuan tersebut berasal dari referensi yang telah ditunjuk seperti buku teks, buku modul atau yang lain. Model pendekatan belajar seperti ini akan meminimalkan ide membuat pertanyaan dan memudahkan peserta didik membuat karya Mapel Prakarya dan Kewirausahaan. Langkah tersebut dapat dilakukan:

- peserta didik membaca buku dan menelaah isinya berdasarkan tugas yang diberikan sebelumnya.
- Peserta didik menjelaskan dan mendemonstrasikan dengan media yang disiapkan.
- Peserta didik mendiskusikan, menanyakan, memberi argumentasi dan menjelaskan kembali.
- Peserta didik melakukan praktek berkarya, mencipta atau keterampilan produksi.

2. Pendekatan Partisipatif

Pendekatan partisipatif adalah pembelajaran aktif mencipta bersama antara guru dan peserta didik, dimana informasi diperoleh melalui berkarya bersama, demonstrasi dan percobaan berdasarkan masalah yang diajukan. Tujuan pendekatan partisipatif untuk memperoleh pengalaman penginderaan objek secara mandiri dan disusun menjadi pengetahuan. Guru memotivasi peserta didik menemukan kesulitan, dan mampu membuat pertanyaan, menstrukturkan dan mengemas menjadi pengetahuan dasar agar memudahkan menginterpretasi permasalahan. Langkah yang dapat dilakukan sebagai berikut:

- Peserta didik berkarya bersama-sama dengan guru.
- Peserta didik menanyakan, mendiskusikan kinerja kepada guru dan temannya
- Peserta didik diminta membuat, berlatih, dan berkarya.

3. Pendekatan Eksploratif

Pendekatan eksplorasi adalah pemerolehan keterampilan, pengetahuan dan sikap melalui pengembangan diri, seperti: penelitian mandiri, observasi, mencoba dan mengeksplorasi (menggali) berdasarkan rancangannya. Tujuan akhir pembelajaran eksplorasi adalah penemuan hasil, produk, sistem kerja (kinerja) yang sistematis sehingga dapat diterapkan dalam produksi selanjutnya. Tuntutan pembelajaran dilakukan dengan pendekatan pembelajaran berbasis penelitian (*research based learning*). Langkah ini dimulai dari menyusun pertanyaan dan mencari jawaban sendiri dan kemudian menyimpulkan. Permasalahan dirancang dan dikemas sendiri berdasarkan bantuan pengetahuan dari guru. Guru dalam menyusun materi pembelajaran mengembangkan berdasarkan strategi keluasan, kedalaman dan futuristik. Keluasan materi pelajaran yang dimaksudkan merujuk pada penguasaan keteknikan, pengembangan bahan dasar atau medium berkarya. Kedalaman materi pembelajaran dapat berupa penguatan bentuk, teknik, dan ide penciptaan ide berwawasan pasar. Sedangkan, pengembangan futuristik merujuk kepada penggunaan ide teknologi, hasil teknologi untuk mengembangkan produksi.

Pendekatan eksplorasi pada hakikatnya merupakan perpaduan pendekatan definitif dan partisipatif. Eksplorasi merupakan langkah penyesuaian kondisi belajar terhadap keuntungan diantara dua pendekatan

di atas. Peserta didik mengetengahkan persoalan dan menstrukturkan menjadi estetika yang sistematis, kemudian mulai melangkah mengungkap makna estetika. Objektifikasi dilakukan dengan memadukan definisi sebagai pengetahuan positivistik. Teori membuat pertanyaan tersebut digunakan untuk menyusun pengalaman menjadi suatu asumsi berkarya Mapel Prakarya dan Kewirausahaan. Mapel Prakarya dan Kewirausahaan dirancang dan dikemas sendiri berdasarkan pengetahuan bantuan dari guru. Struktur estetika pun sudah tidak lagi dipertanyakan oleh guru, karena peserta didik sudah menemukan sendiri melalui pendekatan eksplorasi, atau percobaan-percobaan.

Sebenarnya pendekatan eksplorasi ini menekankan kepada pembangkitan habitus, karena akan memunculkan *local genius*. Di dalam berkarya Mapel Prakarya dan Kewirausahaan posisi guru akan lebih mudah jika menghadapi peserta didik bergantung habitus yang resisten ketika objektifikasi mendekati kesamaan dengan pengetahuan yang dipunyai.

Hal ini sejalan dengan pendekatan saintifik (*scientific approach*) yang merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang dimulai dari mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/ data permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar, mengasosiasikan dengan cara mengembangkan berbagai alternatif penyelesaian dan keputusan terbaik, serta mengevaluasi dengan cara mengomunikasikan dan mengobservasi secara terus menerus/bersiklus.

Agar tujuan pembelajaran tercapai pendayagunaan sumberdaya memegang peranan penting di kelas. Pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan arah pembelajaran berdasarkan ketugasan guru, secara rinci sebagai berikut:

1. Fasilitator

Guru Prakarya dan Kewirausahaan tidak seluruhnya akan menguasai keterampilan teknis yang ada di daerah tertentu, karena basis budaya dan teknologi di daerah berdasarkan penyebaran turun-tumurun, sehingga guru memerankan diri sebagai fasilitator. Prinsip ini memberikan waktu dan kesempatan serta kebebasan peserta didik mengembangkan keteknikan, bahan serta arah sesuai dengan potensi lokal. Guru mengajarkan secara pendekatan *scientific* dengan merekonstruksi kinerja dan hasil produk yang dikerjakan peserta didik.

2. Komunikator

Guru sebagai komunikator adalah peran sebagai sosok yang mampu menjembatani perubahan tradisi – global baik nilai, sistem maupun produk yang dikerjakan.

3. Konseptor

Guru mampu merangka isi pembelajaran sehingga mudah dipelajari peserta didik, karena sifat dari materi pembelajaran yang *transcience*. Konsep *transcience* tersebut adalah perpaduan teknologi, wirausaha, seni dan budaya tradisi yang sebenarnya mempunyai perbedaan.

4. Tutor/Mentor

Guru mampu berperan sebagai teman kerja bagi peserta didik, sehingga dasar yang digunakan adalah pendekatan partisipatif. Melalui noraktek bersama akan ditemukan sistem dan kinerja efektif memproduksi dan menghasilkan produk sesuai yang diharapkan.

5. Moderator

Guru mampu berperan sebagai moderator, artinya mampu memberikan arahan dan membagi tugas seadil mungkin, sesuai dengan arah serta konsep masing-masing lingkup pembelajaran. Terlebih dahulu sosok Guru harus memahami prinsip, isi serta visi masing-masing lingkup dan memahami perkembangan peserta didik.

D. Rancangan Pembelajaran

Rancangan pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan harus mengkaitkan antara KI, KD, Indikator, dan tujuan pembelajaran sehingga akan menghasilkan rancangan pembelajaran yang integratif. Perencanaan pembelajaran dirancang dalam bentuk Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada Standar Isi. Perencanaan pembelajaran meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran, penyiapan media dan sumber belajar, perangkat penilaian pembelajaran, dan skenario pembelajaran. Penyusunan Silabus dan RPP disesuaikan pendekatan pembelajaran yang digunakan.

1. Silabus

Silabus merupakan acuan penyusunan kerangka pembelajaran untuk setiap bahan kajian mata pelajaran. Silabus paling sedikit memuat:

- a. Identitas mata pelajaran berdasarkan jenjang pendidikannya;
- b. Identitas sekolah meliputi nama satuan pendidikan dan kelas;

- c. Kompetensi inti, merupakan gambaran secara kategorial mengenai kompetensi dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan matapelajaran;
- d. Kompetensi dasar, merupakan kemampuan spesifik yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang terkait muatan atau mata pelajaran;
- e. Materi pokok, memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi;
- f. Pembelajaran, yaitu kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan;
- g. Penilaian, merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan pencapaian hasil belajar peserta didik;
- h. Alokasi waktu sesuai dengan jumlah jam pelajaran dalam struktur kurikulum untuk satu semester atau satu tahun; dan
- i. Sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar atau sumber belajar lain yang relevan.

Silabus dikembangkan berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah sesuai dengan pola pembelajaran pada setiap tahun ajaran tertentu. Silabus digunakan sebagai acuan dalam pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran.

2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD). Setiap pendidik pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. RPP disusun berdasarkan KD atau sub tema yang dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih.

- a. Komponen RPP terdiri atas:

- 1) identitas sekolah yaitu nama satuan pendidikan
- 2) identitas matapelajaran atau tema/sub tema;
- 3) kelas/semester;
- 4) materi pokok;
- 5) alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai;
- 6) kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi;
- 7) materi pembelajaran, memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi;
- 8) metode pembelajaran, digunakan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai KD yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan KD yang akan dicapai;
- 9) media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran;
- 10) sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan;
- 11) langkah-langkah pembelajaran dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup; dan
- 12) penilaian hasil pembelajaran.

b. Prinsip Penyusunan RPP

Dalam menyusun RPP hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut.

- 1) Perbedaan individual peserta didik antara lain kemampuan awal, tingkat intelektual, bakat, potensi, minat, motivasi belajar, kemampuan sosial, emosi, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai, dan/atau lingkungan peserta didik.
- 2) Partisipasi aktif peserta didik.
- 3) Berpusat pada peserta didik untuk mendorong semangat belajar, motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, inovasi dan kemandirian.

- 4) Pengembangan budaya membaca dan menulis yang dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan.
- 5) Pemberian umpan balik dan tindak lanjut RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, dan remedi.
- 6) Penekanan pada keterkaitan dan keterpaduan antara KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar.
- 7) Mengakomodasi pembelajaran tematik-terpadu, keterpaduan lintas mata pelajaran, lintas aspek belajar, dan keragaman budaya.
- 8) Penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

BAB V
MODEL PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN
PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN

A. Model Pembelajaran

Pengertian “model pembelajaran” adalah kerangka yang berisikan langkah-langkah/urut-urutan kegiatan/sintakmatik pembelajaran yang secara operasional perlu dilakukan oleh guru dan siswa. Menurut pendapat lain “model” adalah perwujudan dari pendekatan, metode/strategi, teknik, dan prosedur yang dipilih. Dengan demikian dapat disimpulkan “model pembelajaran” merupakan strategi, metode dan teknik yang berisikan prinsip dan langkah-langkah, tahapan atau proses suatu pembelajaran dilaksanakan.

Telah dikemukakan sebelumnya bahwa pendidikan dan pembelajaran pada Kurikulum 2013 menekankan penguasaan pengetahuan (KI-3) dan praktek pengetahuan atau penguasaan pengetahuan dalam praktek agar dapat mengembangkan keterampilan (KI-4) dan untuk mendorong terjadinya perubahan sikap religiusitas dan etika sosial (KI-1 dan KI-2), sehingga peserta didik mampu melakukan adaptasi terhadap perubahan atau mampu mengatasi masalah atau menjawab kebutuhan pemecahan masalah oleh peserta didik.

Untuk ketercapaian Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, maka proses pembelajaran pada satuan pendidikan hendaknya diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik yang diperkuat dengan pendekatan ilmiah (*scientific approach*/pendekatan saintifik) yang didukung dengan model pembelajaran berbasis penyingkapan/penelitian (*discovery/inquiry learning*). model pembelajaran yang menghasilkan karya (*project based learning*) dan model pembelajaran berbasis pemecahan masalah (*problem based learning*).

1. Model Pembelajaran Berbasis Penemuan/Penelitian

Model Pembelajaran Berbasis Penemuan/Penelitian (*Discovery/Inquiry Learning*) adalah proses pembelajaran yang terjadi bila peserta didik tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk akhirnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri (menurut Bruner). Artinya, peserta didik harus berperan aktif dalam mengorganisasi bahan yang akan dipelajarinya.

Discovery terjadi bila peserta didik terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. *Discovery* dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan *inferi*. Proses tersebut disebut *cognitive process* sedangkan *discovery* itu sendiri adalah *the mental process of assimilating concepts and principles in the mind* (Robert B. Sund dalam Malik, 2001:219).

Di dalam proses belajar, Bruner mementingkan partisipasi aktif dari tiap peserta didik, dan mengenal dengan baik adanya perbedaan kemampuan. Untuk menunjang proses belajar perlu lingkungan memfasilitasi rasa ingin tahu peserta didik pada tahap eksplorasi. Lingkungan ini dinamakan *Discovery Learning Environment*, yaitu lingkungan dimana peserta didik dapat melakukan eksplorasi, penemuan-penemuan baru yang belum dikenal atau pengertian yang mirip dengan yang sudah diketahui. Lingkungan seperti ini bertujuan agar peserta didik dalam proses belajar dapat berjalan dengan baik dan lebih kreatif.

Menurut Bruner perkembangan kognitif seseorang terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh bagaimana cara lingkungan, yaitu: *enactive*, *iconic*, dan *symbolic*. Tahap *enactive*, seseorang melakukan aktivitas-aktivitas dalam upaya untuk memahami lingkungan sekitarnya, artinya, dalam memahami dunia sekitarnya peserta didik menggunakan pengetahuan motorik, misalnya melalui gigitan, sentuhan, pegangan, dan sebagainya. Tahap *iconic*, seseorang memahami objek-objek atau dunianya melalui gambar-gambar dan visualisasi verbal. Maksudnya, dalam memahami dunia sekitarnya peserta didik belajar melalui bentuk perumpamaan (*tampil*) dan perbandingan (*komparasi*). Tahap *symbolic*, seseorang telah mampu memiliki ide-ide atau gagasan-gagasan abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa dan logika. Dalam memahami dunia sekitarnya peserta didik belajar melalui simbol-simbol bahasa, logika, matematika, dan sebagainya.

Komunikasinya dilakukan dengan menggunakan banyak simbol. Semakin matang seseorang dalam proses berpikirnya, semakin dominan sistem simbolnya. Secara sederhana teori perkembangan dalam fase *enactive*, *iconic* dan *symbolic* adalah peserta didik menjelaskan sesuatu melalui perbuatan (ia bergeser ke depan atau kebelakang di papan mainan untuk menyesuaikan beratnya dengan berat temannya bermain) ini fase *enactive*. Kemudian pada fase *iconic* ia menjelaskan keseimbangan pada

gambar atau bagan dan akhirnya ia menggunakan bahasa untuk menjelaskan prinsip keseimbangan ini fase *symbolic* (Syaodih, 85:2001).

Dalam mengaplikasikan metode *Discovery Learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar sesuai dengan tujuan (Sardiman, 2005:145). Kondisi seperti ini ingin merubah kegiatan belajar mengajar yang *teacher oriented* menjadi *student oriented*.

Hal yang menarik dalam pendapat Bruner yang menyebutkan: hendaknya guru harus memberikan kesempatan peserta didik untuk menjadi seorang *problem solver*, seorang *scientis*, *historin*, atau ahli matematika. Dalam metode *Discovery Learning* bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir, peserta didik dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan-kesimpulan. Melalui kegiatan tersebut peserta didik akan menguasainya, menerapkan, serta menemukan hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya.

Langkah-langkah Operasional Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Penemuan/Penelitian (*Discovery Learning*)

Berikut ini langkah-langkah dalam mengaplikasikan model *discovery learning* di kelas.

a. Langkah Persiapan Metode *Discovery Learning*

- 1) Menentukan tujuan pembelajaran.
- 2) Melakukan identifikasi karakteristik peserta didik (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya).
- 3) Memilih materi pelajaran.
- 4) Menentukan topik-topik yang harus dipelajari peserta didik secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi).
- 5) Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari peserta didik.
- 6) Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik sampai ke simbolik.
- 7) Melakukan penilaian proses dan hasil belajar peserta didik.

b. Prosedur Aplikasi Metode *Discovery Learning*

Menurut Syah (2004:244) dalam mengaplikasikan metode *Discovery Learning* di kelas, ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum sebagai berikut:

1) *Stimulation* (Stimulasi/Pemberian Rangsangan)

Pertama-tama pada tahap ini peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Disamping itu guru dapat memulai kegiatan PBM dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu peserta didik dalam mengeksplorasi bahan. dengan menggunakan teknik bertanya yaitu dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menghadapkan peserta didik pada kondisi internal yang mendorong eksplorasi.

2) *Problem Statement* (Pernyataan/ Identifikasi Masalah)

Setelah dilakukan stimulasi langkah selanjutnya adalah guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah) (Syah 2004:244), sedangkan menurut permasalahan yang dipilih itu selanjutnya harus dirumuskan dalam bentuk pertanyaan, atau hipotesis, yakni pernyataan (*statement*) sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan.

3) *Data Collection* (Pengumpulan Data)

Ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada para peserta didik untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis (Syah, 2004:244). Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis.

Dengan demikian peserta didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan (*collection*) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya. Konsekuensi dari tahap

ini adalah siswa belajar secara aktif untuk menemukan sesuatu yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi, dengan demikian secara tidak disengaja siswa menghubungkan masalah dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

4) *Data Processing* (Pengolahan Data)

Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para peserta didik baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu (Djamarah, 2002:22).

5) *Verification* (Pembuktian)

Pada tahap ini peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing (Syah, 2004:244). *Verification* menurut Bruner, bertujuan agar proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.

Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran, atau informasi yang ada, pernyataan atau hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu itu kemudian dicek, apakah terjawab atau tidak, apakah terbukti atau tidak.

6) *Generalization* (Menarik Kesimpulan/Generalisasi)

Tahap generalisasi/ menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi (Syah, 2004:244). Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi. Setelah menarik kesimpulan peserta didik harus memperhatikan proses generalisasi yang menekankan pentingnya penguasaan pelajaran atas makna dan kaidah atau prinsip-prinsip yang luas yang mendasari pengalaman seseorang, serta pentingnya proses pengaturan dan generalisasi dari pengalaman-pengalaman itu.

2. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning)

Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*=*PjBL*) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.

Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan model belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Pembelajaran Berbasis Proyek dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan insvestigasi dan memahaminya.

Melalui *PjBL*, proses *inquiry* dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun (*a guiding question*) dan membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam kurikulum. Pada saat pertanyaan terjawab, secara langsung peserta didik dapat melihat berbagai elemen utama sekaligus berbagai prinsip dalam sebuah disiplin yang sedang dikajinya. *PjBL* merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha peserta didik.

Mengingat bahwa masing-masing peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, maka Pembelajaran Berbasis Proyek memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif.

Pembelajaran Berbasis Proyek dapat dikatakan sebagai operasionalisasi konsep “Pendidikan Berbasis Produksi” yang dikembangkan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK sebagai institusi yang berfungsi untuk menyiapkan lulusan untuk bekerja di dunia usaha dan industri harus dapat membekali peserta didiknya dengan “kompetensi terstandar” yang dibutuhkan untuk bekerja pada bidang masing-masing. Dengan pembelajaran “berbasis produksi” peserta didik di SMK diperkenalkan dengan suasana dan makna kerja yang sesungguhnya di dunia kerja.

Pembelajaran Berbasis Proyek memiliki karakteristik berikut ini.

a. peserta didik membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja;

- b. adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta didik;
- c. peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan;
- d. peserta didik secara kolaboratif bertanggungjawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan;
- e. proses evaluasi dijalankan secara kontinyu;
- f. peserta didik secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan;
- g. produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif; dan
- h. situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan.

Peran instruktur atau guru dalam Pembelajaran Berbasis Proyek sebaiknya sebagai fasilitator, pelatih, penasehat dan perantara untuk mendapatkan hasil yang optimal sesuai dengan daya imajinasi, kreasi dan inovasi dari peserta didik.

Langkah-langkah Operasional Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning)

Langkah langkah pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Penentuan Pertanyaan Mendasar (*Start With the Essential Question*).

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Pengajar berusaha agar topik yang diangkat relevan untuk para peserta didik.

b. Mendesain Perencanaan Proyek (*Design a Plan for the Project*).

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pengajar dan peserta didik. Dengan demikian peserta didik diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

c. Menyusun Jadwal (*Create a Schedule*)

Pengajar dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal

aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: (1) membuat timeline untuk menyelesaikan proyek, (2) membuat deadline penyelesaian proyek, (3) membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru, (4) membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan (5) meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.

d. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*)

Pengajar bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Dengan kata lain pengajar berperan menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.

e. Menguji Hasil (*Assess the Outcome*)

Penilaian dilakukan untuk membantu pengajar dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

f. Mengevaluasi Pengalaman (*Evaluate the Experience*)

Pada akhir proses pembelajaran, pengajar dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Pengajar dan peserta didik mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.

Peran guru dan peserta didik dalam pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek sebagai berikut.

Peran Guru

- a. Merencanakan dan mendesain pembelajaran.
- b. Membuat strategi pembelajaran.

- c. Membayangkan interaksi yang akan terjadi antara guru dan peserta didik.
- d. Mencari keunikan peserta didik.
- e. Menilai peserta didik dengan cara transparan dan berbagai macam penilaian.
- f. Membuat portofolio pekerjaan peserta didik.

Peran Peserta Didik

- a. Menggunakan kemampuan bertanya dan berpikir.
- b. Melakukan riset sederhana.
- c. Mempelajari ide dan konsep baru.
- d. Belajar mengatur waktu dengan baik.
- e. Melakukan kegiatan belajar sendiri/kelompok.
- f. Mengaplikasikan hasil belajar lewat tindakan.
- g. Melakukan interaksi sosial (wawancara, survey, observasi, dll).

3. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning)

Definisi dari model pembelajaran berbasis masalah, sebagai berikut:

- a. Pembelajaran berbasis masalah merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. Dalam kelas yang menerapkan pembelajaran berbasis masalah, peserta didik bekerja dalam tim untuk memecahkan masalah dunia nyata (*real world*).
- b. Pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu metode pembelajaran yang menantang peserta didik untuk “belajar bagaimana belajar”, bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata. Masalah yang diberikan ini digunakan untuk mengikat peserta didik pada rasa ingin tahu pada pembelajaran yang dimaksud. Masalah diberikan kepada peserta didik, sebelum peserta didik mempelajari konsep atau materi yang berkenaan dengan masalah yang harus dipecahkan.

Berikut ini lima strategi dalam menggunakan model pembelajaran berbasis masalah:

- a. Permasalahan sebagai kajian.
- b. Permasalahan sebagai penajakan pemahaman.
- c. Permasalahan sebagai contoh.
- d. Permasalahan sebagai bagian yang tak terpisahkan dari proses.

e. Permasalahan sebagai stimulus aktivitas autentik.

Peran guru, peserta didik dan masalah dalam pembelajaran berbasis masalah dapat digambarkan berikut ini.

Guru sebagai Pelatih	Peserta Didik sebagai <i>Problem Solver</i>	Masalah sebagai Awal Tantangan dan Motivasi
<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Asking about thinking</i> (bertanya tentang pemikiran). ○ <i>Memonitor</i> pembelajaran. ○ <i>Probbing</i> (menantang peserta didik untuk berpikir). ○ <i>Menjaga</i> agar peserta didik terlibat. ○ <i>Mengatur</i> dinamika kelompok. ○ Menjaga berlangsungnya <i>proses</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Peserta yang <i>aktif</i>. ○ <i>Terlibat</i> langsung dalam pembelajaran. ○ <i>Membangun</i> pembelajaran. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Menarik</i> untuk dipecahkan. ○ <i>Menyediakan</i> kebutuhan yang ada hubungannya dengan pelajaran yang dipelajari.

Tujuan dan hasil dari model pembelajaran berbasis masalah ini adalah:

a. Keterampilan berpikir dan keterampilan memecahkan masalah

Pembelajaran berbasis masalah ini ditujukan untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

b. Pemodelan peranan orang dewasa.

Bentuk pembelajaran berbasis masalah penting menjembatani gap antara pembelajaran sekolah formal dengan aktivitas mental yang lebih praktis yang dijumpai di luar sekolah. Berikut ini aktivitas-aktivitas mental di luar sekolah yang dapat dikembangkan.

- PBL mendorong kerjasama dalam menyelesaikan tugas.
- PBL memiliki elemen-elemen magang. Hal ini mendorong pengamatan dan dialog dengan yang lain sehingga peserta didik secara bertahap dapat memi peran yang diamati tersebut.
- PBL melibatkan peserta didik dalam penyelidikan pilihan sendiri, yang memungkinkan mereka menginterpretasikan dan menjelaskan

fenomena dunia nyata dan membangun pemahamannya tentang fenomena itu.

c. Belajar Pengarahan Sendiri (*self directed learning*)

Pembelajaran berbasis masalah berpusat pada peserta didik. Peserta didik harus dapat menentukan sendiri apa yang harus dipelajari, dan dari mana informasi harus diperoleh, di bawah bimbingan guru.

Pendekatan PBL mengacu pada hal-hal sebagai berikut ini.

- a. Kurikulum : PBL tidak seperti pada kurikulum tradisional, karena memerlukan suatu strategi sasaran di mana proyek sebagai pusat.
- b. *Responsibility* : PBL menekankan *responsibility* dan *answerability* para peserta didik ke diri dan panutannya.
- c. Realisme : kegiatan peserta didik difokuskan pada pekerjaan yang serupa dengan situasi yang sebenarnya. Aktifitas ini mengintegrasikan tugas otentik dan menghasilkan sikap profesional.
- d. *Active-learning* : menumbuhkan isu yang berujung pada pertanyaan dan keinginan peserta didik untuk menemukan jawaban yang relevan, sehingga dengan demikian telah terjadi proses pembelajaran yang mandiri.
- e. Umpan Balik : diskusi, presentasi, dan evaluasi terhadap para peserta didik menghasilkan umpan balik yang berharga. Ini mendorong kearah pembelajaran berdasarkan pengalaman.
- f. Keterampilan Umum : PBL dikembangkan tidak hanya pada keterampilan pokok dan pengetahuan saja, tetapi juga mempunyai pengaruh besar pada keterampilan yang mendasar seperti pemecahan masalah, kerja kelompok, dan *self-management*.
- g. *Driving Questions* :PBL difokuskan pada pertanyaan atau permasalahan yang memicu peserta didik untuk berbuat menyelesaikan permasalahan dengan konsep, prinsip dan ilmu pengetahuan yang sesuai.
- h. *Constructive Investigations* :sebagai titik pusat, proyek harus disesuaikan dengan pengetahuan para peserta didik.
- i. *Autonomy* :proyek menjadikan aktifitas peserta didik sangat penting.

Langkah-langkah Operasional Implementasi Model Berbasis Masalah (PBL)

Pembelajaran suatu materi pelajaran dengan menggunakan PBL sebagai basis model dilaksanakan dengan cara mengikuti lima langkah PBL

dengan bobot atau kedalaman setiap langkahnya disesuaikan dengan mata pelajaran yang bersangkutan.

a. Konsep Dasar (*Basic Concept*)

Jika dipandang perlu, fasilitator dapat memberikan konsep dasar, petunjuk, referensi, atau *link* dan *skill* yang diperlukan dalam pembelajaran tersebut. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik lebih cepat masuk dalam atmosfer pembelajaran dan mendapatkan 'peta' yang akurat tentang arah dan tujuan pembelajaran.

b. Pendefinisian Masalah (*Defining the Problem*)

Dalam langkah ini fasilitator menyampaikan skenario atau permasalahan dan dalam kelompoknya, peserta didik melakukan berbagai kegiatan. Pertama, *brainstorming* yang dilaksanakan dengan cara semua anggota kelompok mengungkapkan pendapat, ide, dan tanggapan terhadap skenario secara bebas, sehingga dimungkinkan muncul berbagai macam alternatif pendapat serta didokumentasikan secara tertulis.

Selain itu, setiap kelompok harus mencari istilah yang kurang dikenal dalam skenario tersebut dan berusaha mendiskusikan maksud dan artinya. Jika ada peserta didik yang mengetahui artinya, segera menjelaskan kepada teman yang lain. Jika ada bagian yang belum dapat dipecahkan dalam kelompok tersebut, ditulis dalam permasalahan kelompok. Selanjutnya, jika ada bagian yang belum dapat dipecahkan dalam kelompok tersebut, ditulis sebagai isu dalam permasalahan kelompok.

Kedua, melakukan seleksi alternatif untuk memilih pendapat yang lebih fokus. Ketiga, menentukan permasalahan dan melakukan pembagian tugas dalam kelompok untuk mencari referensi penyelesaian dari isu permasalahan yang didapat. Fasilitator memvalidasi pilihan-pilihan yang diambil peserta didik. Jika tujuan yang diinginkan oleh fasilitator belum disinggung oleh peserta didik, fasilitator mengusulkannya dengan memberikan alasannya. Pada akhir langkah peserta didik diharapkan memiliki gambaran yang jelas tentang apa saja yang mereka ketahui, apa saja yang mereka tidak ketahui, dan pengetahuan apa saja yang diperlukan untuk menjembatannya. Untuk memastikan setiap peserta didik mengikuti langkah ini, maka pendefinisian masalah dilakukan dengan mengikuti petunjuk.

c. Pembelajaran Mandiri (*Self Learning*)

Setelah mengetahui tugasnya, masing-masing peserta didik mencari berbagai sumber yang dapat memperjelas isu yang sedang diinvestigasi. Sumber yang dimaksud dapat dalam bentuk artikel tertulis yang tersimpan di perpustakaan, halaman web, atau bahkan pakar dalam bidang yang relevan. Tahap investigasi memiliki dua tujuan utama, yaitu: (1) agar peserta didik mencari informasi dan mengembangkan pemahaman yang relevan dengan permasalahan yang telah didiskusikan di kelas, dan (2) informasi dikumpulkan dengan satu tujuan yaitu dipresentasikan di kelas dan informasi tersebut haruslah relevan dan dapat dipahami.

Di luar pertemuan dengan fasilitator, peserta didik bebas untuk mengadakan pertemuan dan melakukan berbagai kegiatan. Dalam pertemuan tersebut peserta didik akan saling bertukar informasi yang telah dikumpulkannya dan pengetahuan yang telah mereka bangun. Peserta didik juga harus mengorganisasi informasi yang didiskusikan, sehingga anggota kelompok lain dapat memahami relevansi terhadap permasalahan yang dihadapi.

d. *Pertukaran Pengetahuan (Exchange knowledge)*

Setelah mendapatkan sumber untuk keperluan pendalaman materi dalam langkah pembelajaran mandiri, selanjutnya pada pertemuan berikutnya peserta didik berdiskusi dalam kelompoknya untuk mengklarifikasi capaiannya dan merumuskan solusi dari permasalahan kelompok. Pertukaran pengetahuan ini dapat dilakukan dengan cara peserta didik berkumpul sesuai kelompok dan fasilitatornya.

Tiap kelompok menentukan ketua diskusi dan tiap peserta didik menyampaikan hasil pembelajaran mandiri dengan cara mengintegrasikan hasil pembelajaran mandiri untuk mendapatkan kesimpulan kelompok. Langkah selanjutnya presentasi hasil dalam pleno (kelas besar) dengan mengakomodasi masukan dari pleno, menentukan kesimpulan akhir, dan dokumentasi akhir. Untuk memastikan setiap peserta didik mengikuti langkah ini maka dilakukan dengan mengikuti petunjuk.

e. *Penilaian (Assessment)*

Penilaian dilakukan dengan memadukan tiga aspek pengetahuan (*knowledge*), kecakapan (*skill*), dan sikap (*attitude*). Penilaian terhadap penguasaan pengetahuan yang mencakup seluruh kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan ujian akhir semester (UAS), ujian

tengah semester (UTS), kuis, PR, dokumen, dan laporan. Penilaian terhadap kecakapan dapat diukur dari penguasaan alat bantu pembelajaran, baik *software*, *hardware*, maupun kemampuan perancangan dan pengujian. Sedangkan penilaian terhadap sikap dititikberatkan pada penguasaan *soft skill*, yaitu keaktifan dan partisipasi dalam diskusi, kemampuan bekerjasama dalam tim, dan kehadiran dalam pembelajaran. Bobot penilaian untuk ketiga aspek tersebut ditentukan oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan.

Tabel 1: Tahapan-Tahapan Model PBL

FASE-FASE	PERILAKU GURU
Fase 1 Orientasi peserta didik kepada masalah.	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yg dibutuhkan. • Memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah yang dipilih.
Fase 2 Mengorganisasikan peserta didik.	Membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
Fase 3 Membimbing penyelidikan individu dan kelompok.	Mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.	Membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, model dan berbagi tugas dengan teman.
Fase 5 Menganalisa dan	Mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari

FASE-FASE	PERILAKU GURU
mengevaluasi proses pemecahan masalah.	/meminta kelompok presentasi hasil kerja.

Berdasarkan uraian tiga model pembelajaran tersebut yaitu Model Pembelajaran Berbasis Penemuan/ Penelitian (Discovery Learning), Model Pembelajaran Berbasis Project (Project Based Learning), dan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) berdasarkan karakteristik masing-masing terlihat bahwa ketiganya dalam pelaksanaannya didukung oleh berbagai metode belajar. Antara lain metode kolaborasi, metode belajar individu, metode teman sebaya, metode belajar sikap, metode permainan, metode belajar kelompok, maupun metode belajar mandiri. Semua model pembelajaran dan metode belajar tersebut dapat mengaktifkan peserta didik.

B. Pemilihan Model Pembelajaran

Secara umum model-model pembelajaran yang dijelaskan di atas sesuai untuk mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Namun, dalam memilih model pembelajaran untuk mata pelajaran Prakarya hendaknya mempertimbangkan hal-hal berikut ini.

1. Kesesuaian dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar
2. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
3. Materi/konten pembelajaran
4. Karakteristik peserta didik (tingkat kematangan, perbedaan individu)
5. Ketersediaan sarana dan prasarana (media, alat dan sumber belajar)
6. Kemampuan guru dalam sistem pengelolaan dan pengaturan lingkungan belajar.

Sebagai contoh, kalau proses pembelajaran ditekankan pada pengenalan dan pemahaman sangat awal, maka model pembelajaran berbasis penemuan/penelitian (discovery learning) lebih tepat diambil. Ketika pembelajaran dimaksudkan untuk mengenali suatu masalah secara khusus, maka pilihan model pembelajaran berbasis masalah lebih ditekankan. Sedangkan, apabila tujuan pembelajarannya adalah agar peserta didik mencapai kapasitas penguasaan pengetahuan dalam praktek secara umum, maka kombinasi ketiga model diperlukan.

Pada pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dalam menggunakan satu model pembelajaran dapat didukung beberapa metode belajar dalam satu kegiatan pembelajaran. Selain itu, memungkinkan juga menggunakan kombinasi dari beberapa model pembelajaran, namun tergantung pada materi pokok dan kegiatan pembelajaran yang ditekankan dalam silabus. Sebagaimana ditekankan dalam silabus Kurikulum Prakarya 2013 untuk SMA/MA/SMALB/Paket C dan SMK/MAK/Paket C Kejuruan penguasaan pengetahuan berdimensi praktek untuk pengembangan kecakapan hidup (*education for life*) dan sekaligus membangun jiwa mandiri untuk hidup (*education for earning living*) serta menumbuhkan sikap budaya sosial sangat ditekankan. Disini, proses pembelajaran diarahkan agar peserta didik diarahkan untuk menjalankan praktek pengetahuan dalam pembuatan karya/produk, mengembangkan keterampilan sosial dan menumbuhkan sikap religiusitas dan budaya sosial dalam praktek kemandirian.

Model-model pembelajaran tersebut umumnya akan menghasilkan bermacam-macam lembar kerja yang merupakan hasil bukti belajar (*Evidence Based Practice*) yang dapat digunakan sebagai bahan penilaian hasil belajar peserta didik. Adapun, Guru sebagai pendidik dan fasilitator hendaknya mengasah kreativitasnya dalam menggunakan suatu model pembelajaran dan mempersiapkan secara matang, sehingga pembelajaran aktif dengan pendekatan saintifik dapat berjalan dengan baik.

C. Kaitan Kompetensi dan Model Pembelajaran

Dalam mengaitkan kompetensi yang dituju dengan model pembelajaran yang sesuai, hal yang perlu diperhatikan adalah:

1. Analisis silabus mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan
2. Pilihlah model pembelajaran yang akan dipakai yang dapat menerjemahkan materi-materi pokok tersebut dalam proses pembelajaran secara lebih jelas, dan mudah ditangkap oleh peserta didik.

Pada dasarnya dalam mengkaitkan kompetensi dengan model pembelajaran tekanan berbeda dalam proses pembelajaran tergantung materinya itu, dan kombinasi model pembelajaran yang cocok dan diperlukan untuk itu, akan menghasilkan proses pembelajaran bukan hanya berdimensi penguasaan pengetahuan saja. Tetapi, juga berdimensi praktek pengetahuan berorientasi

pada pengembangan keterampilan sosial dan penumbuhan sikap etika sosial sebagaimana ditekankan dalam Kurikulum 2013. Pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dalam kegiatan pembelajaran di Silabus Prakarya dan Kewirausahaan ditekankan pada penguasaan pengetahuan berdimensi praktek untuk pengembangan kecakapan hidup (*education for life*) dan sekaligus membangun jiwa mandiri untuk hidup (*education for earning living*) serta menumbuhkan sikap budaya sosial.

BAB VI
PENILAIAN PADA MATA PELAJARAN
PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN

A. Strategi Penilaian Hasil Belajar

Penilaian adalah proses mengumpulkan informasi melalui pengukuran, menafsirkan, mendeskripsikan, dan menginterpretasi bukti-bukti hasil pengukuran (Permendikbud 81A tahun 2013). Adapun, pada Peraturan Pemerintah Nomor 32 tahun 2013 (perubahan PP Nomor 19 tahun 2005) tentang Standar Nasional Pendidikan bahwa penilaian pendidikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah terdiri atas: penilaian hasil belajar oleh pendidik; penilaian hasil belajar oleh satuan pendidikan; dan penilaian hasil belajar oleh Pemerintah. Berdasarkan pada PP. Nomor 32 tahun 2013 dijelaskan bahwa penilaian hasil belajar oleh pendidik dilakukan secara berkesinambungan untuk memantau proses, kemajuan belajar dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkelanjutan yang digunakan untuk menilai pencapaian kompetensi peserta didik, bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar, dan memperbaiki proses pembelajaran. Sedangkan fungsi penilaian hasil belajar, sebagai berikut :

1. Bahan pertimbangan dalam menentukan kenaikan kelas.
2. Umpan balik dalam perbaikan proses belajar mengajar.
3. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
4. Evaluasi diri terhadap kinerja peserta didik

Kurikulum 2013 mengutamakan ketercapaian kompetensi secara utuh. Hal itu akan berimplikasi pada perlunya sistem penilaian yang utuh. Kompetensi utuh tersebut mencakup tiga aspek penting yaitu; penguasaan pengetahuan, pengetahuan dalam praktek atau keterampilan, dan perubahan sikap. Cakupan penilaian untuk masing-masing aspek tersebut tertuang di dalam empat Kompetensi Inti (KI) sebagaimana ingin dicapai Kurikulum 2013, yaitu:

1. sikap religius (KI-1), memuat di dalamnya sikap religiusitas peserta didik meliputi mempercayai anugerah Tuhan atas ciptaanNya dan kemampuan yang dimiliki dirinya dan orang lain serta penghormatan dan menghargai terhadap agama/kepercayaan lain;
2. sikap etika sosial (KI-2), memuat di dalamnya menerapkan perilaku sosial ditengah keberagaman budaya, kesantunan dan kegotong royongan dalam kehidupan dan berkarya;
3. penguasaan pengetahuan (KI-3), memuat kemampuan peserta didik dalam mengenali, mengetahui dan memahami berbagai karya kerajinan, hasil

budidaya, produk rekayasa dan produk pengolahan baik yang tradisional maupun modern sebagai kekayaan budaya bangsa yang berkembang dan dapat memajukan kehidupan bangsa;

4. pengetahuan dalam praktek atau keterampilan sosial (KI-4), memuat kemampuan peserta didik menggunakan pengetahuan Prakarya dan Kewirausahaan (kerajinan, budidaya, rekayasa dan pengolahan) berorientasi pemecahan masalah, penelitian pembelajaran dan pembuatan suatu proyek.

Pada kurikulum 2013 untuk dapat menilai kompetensi secara utuh, yang meliputi aspek pengetahuan (knowledge), keterampilan (skill) dan sikap (attitude) dengan menggunakan pendekatan penilaian otentik. Penilaian otentik merupakan penilaian yang dilakukan secara utuh dan komprehensif untuk menilai mulai dari masukan (*input*), proses, dan keluaran (*output*) pembelajaran. Penilaian otentik memiliki relevansi kuat terhadap pendekatan saintifik (scientific approach) dalam pembelajaran sesuai dengan tuntutan Kurikulum 2013. Penilaian otentik mampu menggambarkan pencapaian hasil belajar peserta didik, karena berhubungan dengan pengalaman pembelajaran yang didapat peserta didik, seperti mengamati, meneliti, mencoba, menulis, merevisi dan membahas artikel, menalar, memberikan analisa oral terhadap peristiwa, berkolaborasi dengan antar sesama melalui debat, maupun mengkomunikasikan. Penilaian otentik cenderung fokus pada tugas-tugas kontekstual, sehingga memungkinkan peserta didik untuk menunjukkan kompetensi mereka.

Hasil penilaian otentik dapat digunakan oleh pendidik untuk merencanakan program perbaikan (*remedial*), pengayaan (*enrichment*), atau pelayanan konseling. Selain itu, hasil penilaian otentik dapat digunakan sebagai bahan untuk memperbaiki proses pembelajaran sesuai dengan Standar Penilaian Pendidikan.

Adapun, strategi penilaian hasil belajar setiap mata pelajaran, adalah sebagai berikut:

1. Satuan Pendidikan menetapkan Acuan Patokan.

Semua kompetensi hendaknya dinilai dengan menggunakan acuan patokan berdasarkan indikator hasil belajar dan ditetapkan sesuai dengan kondisi dan kebutuhannya.

2. Peserta didik mampu belajar tuntas untuk kompetensi pengetahuan dan keterampilan (KI-3 dan KI-4)

Peserta didik tidak diperkenankan melanjutkan kompetensi berikutnya sebelum mampu menyelesaikan kompetensi yang diajarkan dengan hasil yang baik. Peserta didik dapat belajar apapun, hanya waktu yang dibutuhkan berbeda. Peserta didik yang belajar lambat perlu waktu lebih lama untuk konten/materi yang sama, dibandingkan peserta didik pada umumnya.

Ketuntasan belajar ditentukan sebagai berikut:

Predikat	Nilai Kompetensi		
	Pengetahuan	Keterampilan	Sikap
A	4	4	SB
A-	3.66	3.66	
B+	3.33	3.33	B
B	3	3	
B-	2.66	2.66	
C+	2.33	2.33	C
C	2	2	
C-	1.66	1.66	
D+	1.33	1.33	K
D	1	1	

Keterangan:

- Untuk KD pada KI-3 dan KI-4, seorang peserta didik dinyatakan sudah tuntas belajar untuk menguasai KD yang dipelajarinya apabila menunjukkan indikator nilai ≥ 2.66 .
- Untuk KD pada KI-1 dan KI-2, ketuntasan seorang peserta didik dilakukan dengan memperhatikan aspek sikap pada KI-1 dan KI-2 untuk seluruh matapelajaran, yakni jika profil sikap peserta didik secara umum berada pada kategori baik (B) menurut standar yang ditetapkan satuan pendidikan yang bersangkutan.

Implikasi dari ketuntasan belajar tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Untuk KD pada KI-3 dan KI-4: diberikan remedial individual sesuai dengan kebutuhan kepada peserta didik yang memperoleh nilai kurang dari 2.66;

- b. Untuk KD pada KI-3 dan KI-4: diberikan kesempatan untuk melanjutkan pelajarannya ke KD berikutnya kepada peserta didik yang memperoleh nilai 2.66 atau lebih dari 2.66; dan
- c. Untuk KD pada KI-3 dan KI-4: diadakan remedial klasikal sesuai dengan kebutuhan apabila lebih dari 75% peserta didik memperoleh nilai kurang dari 2.66.
- d. Untuk KD pada KI-1 dan KI-2, pembinaan terhadap peserta didik yang secara umum profil sikapnya belum berkategori baik dilakukan secara holistik (paling tidak oleh guru matapelajaran, guru BK, dan orang tua).

3. Sistem penilaian yang berkelanjutan.

Berkelanjutan dalam arti semua indikator ditagih, kemudian hasilnya dianalisis untuk menentukan KD yang telah tercapai dan yang belum, serta untuk mengetahui kesulitan peserta didik.

4. Sistem penilaian harus disesuaikan dengan pengalaman belajar yang ditempuh peserta didik dalam proses pembelajaran.

Misalnya, jika pembelajaran menggunakan pendekatan tugas observasi lapangan maka penilaian harus diberikan baik pada proses misalnya teknik wawancara, maupun produk berupa hasil melakukan observasi lapangan.

5. Hasil penilaian dianalisis untuk menentukan tindak lanjut.

Tindak lanjut berupa perbaikan proses pembelajaran berikutnya, program remedi bagi peserta didik yang pencapaian kompetensinya di bawah ketuntasan, dan program pengayaan bagi peserta didik yang telah memenuhi ketuntasan.

Mekanisme dan prosedur penilaian pada mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah dilaksanakan oleh pendidik dan satuan pendidikan, berupa penilaian proses (otentik), penilaian diri, penilaian proyek, dan penilaian praktek, baik untuk ujian tingkat kompetensi, ujian akhir semester dan ujian sekolah.

B. Bentuk Penilaian Pengetahuan, Keterampilan dan Sikap

Penilaian hasil belajar peserta didik mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dilakukan secara utuh dan komprehensif. Cakupan penilaian merujuk pada ruang lingkup materi, kompetensi mata pelajaran, dan proses. Adapun, bentuk dan teknik penilaian dapat mengacu pada silabus, karena di dalam silabus telah ditentukan jenis dan teknik penilaian untuk ketercapaian setiap Kompetensi Dasar (KD). Pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan bentuk dan teknik penilaian yang digunakan untuk penilaian kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai berikut.

1. Penilaian Kompetensi Pengetahuan

Pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan pendidik menilai kompetensi pengetahuan melalui tes lisan, dan penugasan.

- Penilaian tes lisan berupa daftar pertanyaan.
- Penilaian penugasan berupa proyek yang dikerjakan secara individu atau kelompok sesuai dengan karakteristik tugas.

2. Penilaian Kompetensi Keterampilan

Pendidik menilai kompetensi keterampilan melalui penilaian kinerja, yaitu penilaian yang menuntut peserta didik mendemonstrasikan suatu kompetensi tertentu dengan menggunakan tes praktik, proyek, dan penilaian portofolio. Instrumen yang digunakan berupa daftar cek atau skala penilaian (*rating scale*) yang dilengkapi rubrik.

- Tes praktik adalah penilaian yang menuntut respon berupa keterampilan melakukan suatu aktivitas, pembuatan karya/produk atau perilaku sesuai dengan tuntutan kompetensi.
- Proyek adalah tugas-tugas belajar (*learning tasks*) yang meliputi kegiatan perancangan, pelaksanaan, dan pelaporan secara tertulis maupun lisan dalam waktu tertentu serta penilaian karya/produk yang dihasilkan.
- Penilaian portofolio adalah penilaian yang dilakukan dengan cara menilai kumpulan seluruh karya peserta didik dalam suatu tugas tertentu yang bersifat reflektif-integratif untuk mengetahui perkembangan, dan kreativitas peserta didik dalam kurun waktu tertentu.

3. Penilaian kompetensi sikap

Pendidik melakukan penilaian kompetensi sikap melalui observasi, penilaian diri, penilaian antar peserta didik (*peer evaluation*) dan jurnal. Instrumen yang digunakan untuk observasi, penilaian diri, dan penilaian antar peserta didik adalah daftar cek atau skala penilaian (*rating scale*) yang disertai rubrik, sedangkan pada jurnal berupa catatan pendidik.

- Observasi merupakan teknik penilaian yang dilakukan secara berkesinambungan dengan menggunakan indera, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan pedoman observasi yang berisi sejumlah indikator perilaku yang diamati.
- Penilaian diri merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk mengemukakan kelebihan dan kekurangan dirinya dalam konteks pencapaian kompetensi. Instrumen yang digunakan berupa lembar penilaian diri.
- Penilaian antar peserta didik merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk saling menilai terkait dengan pencapaian kompetensi. Instrumen yang digunakan berupa lembar penilaian antar peserta didik.
- Jurnal merupakan catatan pendidik di dalam dan di luar kelas yang berisi informasi hasil pengamatan tentang kekuatan dan kelemahan peserta didik yang berkaitan dengan sikap dan perilaku.

Dalam melakukan penilaian Prakarya dan Kewirausahaan, instrumen penilaian harus memenuhi persyaratan:

1. substansi yang merepresentasikan kompetensi yang dinilai;
2. konstruksi yang memenuhi persyaratan teknis sesuai dengan bentuk instrumen yang digunakan; dan
3. penggunaan bahasa yang baik dan benar serta komunikatif sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.

C. Pelaporan Hasil Belajar

Tuntutan Kurikulum 2013 untuk pelaporan hasil belajar oleh pendidik berbentuk nilai dan deskripsi pencapaian kompetensi pada tiga aspek yaitu penilaian kompetensi pengetahuan, keterampilan dan sikap (spiritual dan sosial). Khusus untuk penilaian kompetensi sikap (spiritual dan sosial) dilakukan oleh semua pendidik selama satu semester, yang hasilnya

diakumulasi dan dilaporkan dalam bentuk deskripsi kompetensi oleh wali kelas/guru kelas.

Deskripsi pada pelaporan hasil belajar hendaknya disajikan sebagai berikut:

1. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan santun.
2. Berisi informasi kekuatan dan kekurangan tentang tingkat pencapaian kompetensi hasil belajar peserta didik
3. Memberikan perhatian pada pengembangan pembelajaran peserta didik.

Dengan laporan deskripsi tersebut, orang tua/wali dapat mengetahui kompetensi yang telah dikuasai dan yang belum dikuasai anaknya, sehingga orang tua/wali dapat menentukan tindak lanjut yang diperlukan oleh anaknya

Laporan hasil penilaian (Rapor) oleh pendidik disampaikan kepada kepala sekolah dan pihak lain yang terkait (misal: wali kelas, guru Bimbingan dan Konseling, dan orang tua/wali) pada setiap akhir semester atau periode yang ditentukan. Disarankan rapor diberikan juga pada tengah semester untuk mengantisipasi ketidak tuntasan kompetensi yang belum dicapai peserta didik.

BAB VII

MEDIA DAN SUMBER BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN

A. Pengertian dan Fungsi Media dan Sumber Belajar

Beberapa ahli pendidikan berpendapat media belajar adalah berbagai jenis sarana dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Adapun secara umum pengertian dari sumber belajar adalah semua sumber yang dimanfaatkan diperlukan dalam proses pembelajaran, dapat berupa buku teks, media cetak, media elektronik, narasumber, lingkungan sekitar, dan sebagainya yang dapat meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran.

Sanjaya (2008), menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi perangkat keras yang dapat mengantarkan pesan dan perangkat lunak yang mengandung pesan. Dengan demikian, media bukan hanya berupa TV, radio, computer, tapi juga meliputi manusia sebagai sumber belajar, atau kegiatan seperti diskusi, seminar simulasi, dan sebagainya yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan.

Berdasarkan hal tersebut, simpulannya media belajar termasuk/meliputi sumber belajar adalah perangkat sebagai sarana komunikasi dan sumber informasi yang dapat mendorong terciptanya kondisi belajar pada peserta didik dalam menerima pengetahuan dan keterampilan. Dengan menggunakan media dan sumber belajar memungkinkan memberikan pengalaman pembelajaran secara langsung pada peserta didik. Hal ini sesuai dengan fungsi media belajar yang secara umum untuk:

1. menjembatani batasan ruang dan waktu dalam memberikan pengalaman belajar secara langsung, karena memungkinkan untuk interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya,
2. menanamkan konsep dasar yang kongkrit,
3. membangkitkan motivasi belajar, dan
4. memberikan pengalaman yang menyeluruh pada peserta didik.

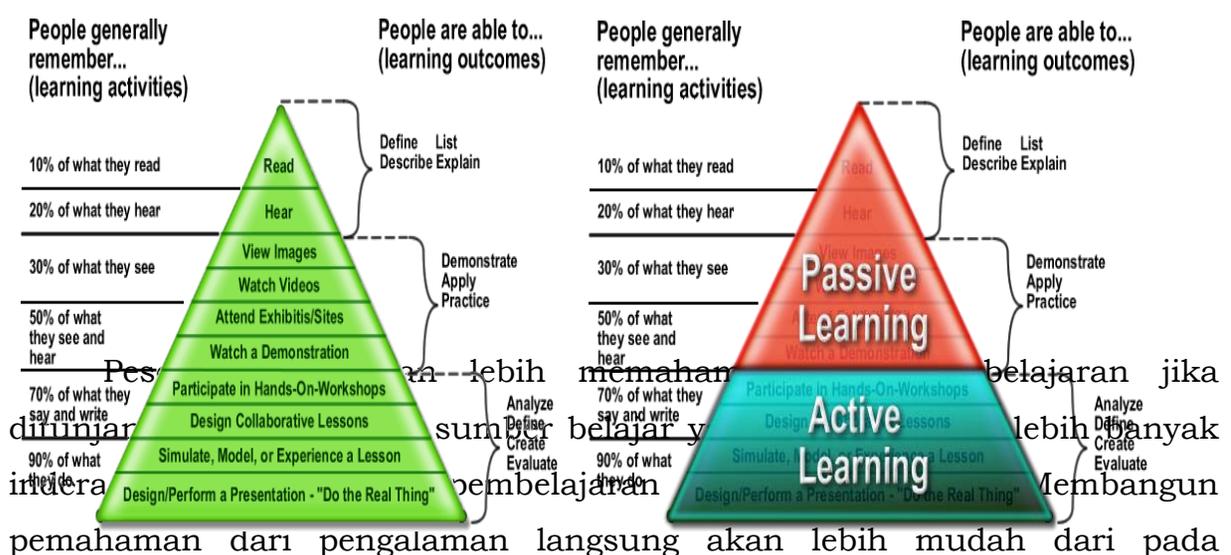
Dengan ketersediaan media pembelajaran hal yang bersifat abstrak bisa menjadi lebih konkret.

Sumber belajar juga memiliki fungsi yang sangat penting dalam pembelajaran. Secara umum sumber belajar memiliki fungsi:

1. Meningkatkan produktivitas pembelajaran dengan jalan:
 - a. mempercepat laju belajar dan membantu guru untuk menggunakan waktu secara lebih baik

- b. mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi, sehingga dapat lebih banyak membina dan mengembangkan gairah
2. Memberikan kemungkinan pembelajaran yang sifatnya lebih individual, dengan cara:
 - a. mengurangi kontrol guru yang kaku dan tradisional
 - b. memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkembang sesuai dengan kemampuannya
3. Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran dengan cara:
 - a. perancangan program pembelajaran yang lebih sistematis;
 - b. pengembangan bahan pengajaran yang dilandasi oleh penelitian.
4. Lebih memantapkan pembelajaran, dengan jalan:
 - a. meningkatkan kemampuan sumber belajar;
 - b. penyajian informasi dan bahan secara lebih kongkrit.
5. Memungkinkan belajar secara seketika, yaitu:
 - a. mengurangi kesenjangan antara pembelajaran yang bersifat verbal dan abstrak dengan realitas yang sifatnya kongkrit;
 - b. memberikan pengetahuan yang sifatnya langsung.
6. Memungkinkan penyajian pembelajaran yang lebih luas, dengan menyajikan informasi yang mampu menembus batas geografis.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media belajar dan sumber belajar adalah membangun pemahaman dari pengalaman belajar secara langsung dengan mengaktifkan banyak indera manusia sehingga lebih mudah dihapami peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Dale yang membuat piramida pembelajaran dan membagi dua bagian yaitu pembelajaran aktif dan pembelajaran pasif. Hubungan antara media dengan pembelajaran dapat dilihat pada kedua piramida di bawah ini:



membangun pemahaman dari uraian lisan guru apalagi bila peserta didik berada pada tingkat berpikir konkrit.

Media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Media sebagai alat komunikasi merupakan segala sesuatu yang membawa informasi (pesan) dari sumber informasi kepada penerima informasi. Oleh sebab itu media pembelajaran merupakan segala wujud yang tepat dipakai sebagai sumber belajar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemauan peserta didik, sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran ke tingkat lebih efektif dan efisien.

B. Media dan Sumber Belajar pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan

Pada kurikulum 2013 media dan sumber belajar pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan memiliki peranan penting agar tercapai penguasaan kompetensi dasar dalam penguasaan pengetahuan yang berorientasi praktek untuk pengembangan keterampilan dan menumbuhkan sikap religius dan etika sosial. Dalam pemilihan media dan sumber belajar harus disesuaikan dengan desain pembelajaran dan model pembelajaran serta kaitannya dengan materi-materi pokok sebagaimana terdapat dalam silabus. Guru perlu untuk menganalisis media apa yang cocok untuk melaksanakan proses pembelajaran tersebut. Pemilihan terhadap media perlu dianalisis terlebih dahulu sebelum menentukan pilihan jenis mediana.

Pemanfaatan media dan sumber belajar terkait dengan RPP, khususnya pertimbangan antara metode, model pembelajaran serta materi pelajaran yang semuanya diikat oleh tujuan pembelajaran. Secara garis besar dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *By Design*, media dan sumber belajar yang direncanakan dan dikembangkan sesuai dengan desain dan tujuan pembelajaran sehingga dapat membantu kemudahan dalam proses pembelajaran. Contoh:
 - Belajar di perpustakaan yang sudah dirancang sebelumnya di dalam RPP; sebagian KD dalam silabus bisa dijelaskan dan dihubungkan dengan beberapa buku atau arsip yang lain.

- Belajar di dunia industri, dunia usaha atau tempat pertokoan untuk melihat dan mengamati hasil/produk kerajinan, rekayasa, budidaya maupun pengolahan.
- Belajar di lapangan atau lahan pertanian, melalui proposal belajar *field study*.

2. *By Utilization*, media dan sumber belajar yang tidak secara khusus didesain untuk keperluan pembelajaran, namun dapat ditemukan, diterapkan dan digunakan untuk keperluan belajar. Jenis ini digunakan secara langsung atau improvisasi oleh guru. Secara garis besar isi sumber ini berupa:

- Pasar kerajinan, tanaman, permainan anak, kue atau toko makanan. Guru mengajak siswa tanpa direncanakan awalnya, tetapi kemudian dikembangkan karena terdapat hubungan materi dengan objek/media atau sumber belajar.
- Peristiwa pameran: kerajinan, rekayasa, tanaman, unggas atau sejenisnya, makanan hasil olahan dan pengeringan dapat dijadikan media dan sumber belajar.
- Dami atau pracetak karya rekayasa, kerajinan atau sejenisnya dapat difungsikan untuk media dan sumber belajar.
- Dapat juga media dan sumber belajar muncul ketika melaksanakan metoda karya wisata mengunjungi lokasi industri, atau dunia usaha. Guru memberi contoh sekaligus berfungsi sebagai media dan sumber belajar.

Media dan sumber belajar sebagai aspek usaha yang dapat mendukung proses belajar, hendaknya direncanakan sebelumnya, didesain dan dipilih maupun dikombinasikan sehingga menjadi suatu sistem instruksional yang lengkap dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

Disamping itu, pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan ada media dan sumber belajar yang juga dapat berfungsi sebagai alat praktek, atau sebagai sarana yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Misalnya: daerah yang menjadi sasaran dalam kaitan pemberdayaan masyarakat, ilustrasi gambar, diagram, dan sebagainya dengan lebih banyak memanfaatkan sarana teknologi komunikasi dan informasi, seperti teknologi visual jika di dalam kelas, atau media massa, media elektronik, teknologi informasi ketika praktek lapangan.

Dalam menentukan media dan sumber belajar yang akan dipergunakan, guru diharuskan memilih sesuai kebutuhan. Langkah-langkah yang perlu diperhatikan dalam memilih media dan sumber belajar antara lain;

1. menganalisis materi pembelajaran yang akan dibelajarkan;
2. menganalisis strategi, pendekatan, dan metode yang akan digunakan;
3. menganalisis kesiapan faktor pendukung pembelajaran;
4. menganalisis alokasi waktu yang tersedia;
5. menganalisis efektivitas media dalam menyampaikan pesan belajar;
6. membuat media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dibelajarkan dan mampu merangsang minat peserta didik untuk terampil bertanya; dan
7. media dan sumber belajar yang dipilih hendaknya lebih bersifat konkret atau dapat menunjukkan misi pembelajaran yang akan dilaksanakan

Dalam pemilihan dan penggunaan media dan sumber belajar hendaknya semaksimal mungkin guru mempertimbangkan perkembangan dan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi untuk menunjang proses pembelajaran. Dalam hal ini, memilih media dan sumber belajar yang akan digunakan, dimungkinkan guru melakukan observasi dan menentukan jenis media dan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sekolah dan lingkungan masyarakat sekitar. Dari uraian tersebut, terlihat bahwa buku teks pelajar bukan merupakan sumber pembelajaran satu-satunya tetapi merupakan sumber pembelajaran utama untuk mencapai Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti.

BAB VIII

GURU SEBAGAI PENGEMBANG BUDAYA SEKOLAH

A. Pengertian Budaya

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, budaya (cultural) diartikan sebagai: pikiran; adat istiadat; sesuatu yang sudah berkembang; sesuatu yang menjadi kebiasaan yang sukar diubah. Dalam pemakaian sehari-hari, orang biasanya.

Kultur sekolah (Deal & Peterson) adalah: sekumpulan nilai yang melandasi perilaku, tradisi, kebiasaan keseharian, dan simbol-simbol yang dipraktikkan oleh kepala sekolah, guru, petugas administrasi, peserta didik, orang tua dan masyarakat sekitar sekolah. Kultur sekolah merupakan ciri khas, karakter atau watak, dan citra sekolah tersebut di masyarakat luas.

B. Peran Serta Budaya dalam Kemajuan Sekolah

Salah satu faktor yang mempengaruhi kemajuan atau kemunduran sekolah adalah kultur atau budaya sekolah. Kultur sekolah dipengaruhi oleh nilai-nilai yang dianut oleh seluruh warga sekolah. kultur sekolah dapat digambarkan sebagai pola nilai-nilai, norma-norma, sikap, kebiasaan-kebiasaan yang dikondisikan oleh sekolah dalam mengelola pendidikan bagi semua warga sekolah. Jika nilai-nilai yang dianut dalam sekolah tersebut positif, maka akan memberikan dampak kultur yang positif pula. Sebaliknya, jika nilai-nilai yang dianut negatif, maka akan memberikan dampak yang negatif pula bagi kultur sekolah. Kultur sekolah memiliki peran dalam melakukan perubahan karakter serta perilaku seseorang. Kultur yang positif akan senantiasa membuat sekolah bertumbuh dan berkembang lebih baik dari hari ke hari. Kualitas yang terus meningkat akan memberikan dampak pada prestasi sekolah yang terus meningkat. Hal sebaliknya pun dapat terjadi. Kultur yang negatif mengakibatkan menurunnya kualitas sekolah dan mengakibatkan menurunnya prestasi sekolah.

C. Faktor-Faktor Pembangun Budaya Sekolah yang Positif

Dalam membangun Kultur sekolah yang positif Visi Misi memiliki peran penting. Visi misi yang jelas akan membuat warga sekolah mudah memahami dan dapat menggugah perasaan serta kebanggaan menjadi bagian dari warga sekolah. Visi misi juga harus diimplementasikan menjadi tujuan dan aturan yang mendukung visi dan misi tersebut. Pemahaman setiap warga sekolah

terhadap aturan-aturan yang berlaku akan membuat warga sekolah menaati aturan demi kebbaikannya dan untuk kebaikan sekolah tempat warga tersebut berada. Faktor berikutnya yang sangat mempengaruhi kultur sekolah adalah konsistensi. Mengingat kultur adalah hal yang tidak dapat dicapai secara instan, maka perlu ada konsistensi dalam pelaksanaan nilai-nilai dan aturan yang berlaku untuk membentuk kultur tersebut.

D. Peran Serta Guru dalam Pembangunan Budaya Sekolah yang Positif

Guru mata pelajaran memiliki peran dalam pembentukan kultur yang positif. Kreatif dan inovatif yang menjadi core value dari guru-guru mata pelajaran Prakarya dapat dijadikan salah satu kultur positif dalam sekolah. Kreativitas dan inovasi dapat diwujudkan dalam penilaian terintegrasi untuk beberapa mata pelajaran. Sebuah proyek tim yang diberikan kepada peserta didik dapat dinilai oleh lebih dari satu mata pelajaran. Sebagai contoh, hasil pekerjaan peserta didik yang berupa proyek liputan usaha pengolahan makanan dapat dinilai dari mata pelajaran prakarya-pengolahan untuk liputan yang dilakukan, mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk tata bahasa yang disampaikan, dan mata pelajaran ekonomi untuk analisis kesehatan usaha berdasarkan laporan keuangan usaha. Kerjasama tersebut secara tidak langsung dapat meringankan beban siswa dalam penilaian tugas yang terintegrasi dan beban tugas yang tidak terlalu banyak.

Metode belajar mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan yang cenderung lebih aplikatif dan dinamis membuat peserta didik tidak merasa bosan. Banyak metode belajar, media belajar yang dapat dilakukan dalam mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Dengan banyaknya metode dan media belajar yang digunakan, guru Prakarya dan Kewirausahaan digambarkan sebagai figure yang kreatif dan inovatif. Core value ini diharapkan mampu mempengaruhi peserta didik sehingga menginspirasi dalam pelaksanaan tugas di mata pelajaran lain.

Nilai-nilai positif yang ditanamkan oleh guru mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan tersebut secara tidak langsung akan membuat perubahan karakter peserta didik menjadi lebih kreatif dan inovatif. Hal ini akan membuat kepercayaan orang tua terhadap sekolah semakin tinggi.

Pola pendidikan yang benar akan membentuk peserta didik menjadi pribadi yang humanis dan berguna bagi masyarakat dan Negara. Inilah peran serta guru dalam pembentukan masyarakat yang berakhlak mulia, memegang teguh kebenaran dan senantiasa berempati kepada lingkungan dan

masyarakat. Peserta didik pada akhirnya akan kembali kepada masyarakat dan akan melakukan pengabdian mereka disana. Inilah peran guru dalam mendidik generasi muda bagi masyarakat.

Keteladanan guru dengan kontribusinya kepada semua pihak tidak ada duanya. Menjadi seorang guru bukan hanya mengajar, tetapi juga mendidik. Ini tercermin dari segala tindakan dan perbuatan yang menjadi contoh bagi siapa saja, bukan hanya peserta didik tetapi oleh semua masyarakat. Inilah yang menyebabkan guru bukan hanya sebagai profesi, melainkan panggilan hati untuk mau menjadi panutan dan teladan.

Guru sebagai warga sekolah juga berkewajiban untuk membangun kultur sekolah. Kultur sekolah yang baik dapat memperbaiki kinerja sekolah serta menanamkan etika dan estetika yang baik kepada siswa. Untuk membangun kultur sekolah guru diharapkan mengaplikasikan dalam aktifitas belajar dikelas, seperti: membuat suasana kelas penuh kekeluargaan, melakukan kolaborasi, membangun ketahanan belajar, memupuk semangat terus maju, memberikan dorongan bekerja keras, serta membiasakan siswa untuk tidak mudah mengeluh.

BAB IX PENUTUP

Kurikulum 2013 memiliki misi dan tujuan khusus mempersiapkan generasi baru Indonesia berkemampuan sebagai pribadi orang dewasa dan warga negara berketerampilan, bersikap religius, memiliki etika sosial tinggi sebagai warga negara yang peduli dan bertanggungjawab terhadap permasalahan sosial dan pengembangan peradaban. Misi dan orientasi Kurikulum 2013 itu diwujudkan dalam praktek pendidikan dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diperlukan bagi kehidupan masa kini dan masa depan meliputi empat (4) Kompetensi inti, yaitu: (1) penguasaan pengetahuan; (2) pengetahuan dalam praktek atau keterampilan; (3) sikap religius; dan (4) etika sosial dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Menjawab kebutuhan tersebut, panduan guru Prakarya ini dirancang secara khusus untuk dijadikan acuan guru Prakarya dalam menerjemahkan misi dan orientasi Kurikulum 2013 dan mengoperasionalkan silabus Prakarya 2013 ke dalam proses pembelajaran. Dengan mengacu pada panduan guru ini, diharapkan guru Prakarya mampu menjalankan peran dan fungsinya secara optimal dalam proses transformasi pendidikan sebagaimana diharapkan misi dan orientasi Kurikulum 2013. Namun, keberhasilan semua itu sangat bergantung pada kesiapan berbagai pihak, selain kesiapan guru Prakarya, juga dukungan berbagai pihak para pemangku pendidikan lainnya. Terutama komitmen dan dukungan pemerintah daerah, lembaga eksekutif dan legislatif di daerah, dan masyarakat luas, termasuk LSM, tokoh masyarakat, dan agensi-agensi pembangunan lainnya, disini sangat diharapkan bagi terwujudnya misi dan orientasi Kurikulum 2013 dan operasionalisasi panduan ini dalam praktek pembelajaran.