

BUKU PANDUAN GURU **PRAKARYA: KERAJINAN**

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
2022

SMP/MTs Kelas IX

Hak Cipta pada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia
Dilindungi Undang-Undang

Penafian: Buku ini disiapkan oleh Pemerintah dalam rangka pemenuhan kebutuhan buku pendidikan yang bermutu, murah, dan merata sesuai dengan amanat dalam UU No. 3 Tahun 2017. Buku ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Buku ini merupakan dokumen hidup yang senantiasa diperbaiki, diperbarui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Masukan dari berbagai kalangan yang dialamatkan kepada penulis atau melalui alamat surel buku@kemdikbud.go.id diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

Buku Panduan Guru Prakarya: Kerajinan untuk SMP/MTs KELAS IX

Penulis

Karen Hardini
Della Naradika
Pipin Artistikarini

Penelaah

Alberta Haryudanti
Martono

Penyelia/Penyelaras

Supriyatno
Lenny Puspita Ekawaty
Yanuar Adi Sutrasno
Akunnas Pratama

Kontributor

Ambar Retno Widyastuti
Kevin Maulana Christa

Ilustrator

Tadiga Kurniananda

Editor

Alfiandana Susilo Aji

Desainer

Adityo Bayuaji

Penerbit

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Dikeluarkan oleh:

Pusat Perbukuan
Kompleks Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan
<https://buku.kemdikbud.go.id>

Cetakan pertama, 2022

ISBN 978-602-244-894-5 (no.jil.lengkap)

ISBN 978-602-427-910-3 (jil.3)

Isi buku ini menggunakan huruf Noto Serif 11/18 pt, Steve Matteson.
xxiv, 272 hlm.: 17,6 x 25 cm.

Kata Pengantar

Pusat Perbukuan; Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi memiliki tugas dan fungsi mengembangkan buku pendidikan pada satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, termasuk Pendidikan Khusus. Buku yang dikembangkan saat ini mengacu pada Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi satuan/program pendidikan dalam mengimplementasikan kurikulum dengan prinsip diversifikasi sesuai dengan kondisi satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik.

Pemerintah dalam hal ini Pusat Perbukuan mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di satuan pendidikan dengan mengembangkan buku siswa dan buku panduan guru sebagai buku teks utama. Buku ini dapat menjadi salah satu referensi atau inspirasi sumber belajar yang dapat dimodifikasi, dijadikan contoh, atau rujukan dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran sesuai karakteristik, potensi, dan kebutuhan peserta didik.

Adapun acuan penyusunan buku teks utama adalah Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran yang ditetapkan melalui Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi No. 262/M/2022 Tentang Perubahan atas Keputusan Mendikbudristek No. 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran, serta Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 033/H/KR/2022 tentang Perubahan Atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.

Sebagai dokumen hidup, buku ini tentu dapat diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan keilmuan dan teknologi. Oleh karena itu, saran dan masukan dari para guru, peserta didik, orang tua, dan masyarakat sangat dibutuhkan untuk pengembangan buku ini di masa yang akan datang. Pada kesempatan ini, Pusat Perbukuan menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penyusunan buku ini, mulai dari penulis, penelaah, editor, ilustrator, desainer, dan kontributor terkait lainnya. Semoga buku ini dapat bermanfaat khususnya bagi peserta didik dan guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

Jakarta, Desember 2022
Kepala Pusat,

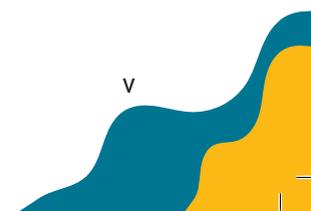
Supriyatno
NIP 196804051988121001

Prakata

Buku ini adalah panduan untuk guru Prakarya Kerajinan Kelas IX. Dalam buku terdapat lima unit yang merupakan pengembangan dari elemen, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran untuk siswa-siswi pada Fase D (dalam buku ini khusus kelas IX). Dalam buku ini terdapat materi yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran selama satu tahun. Materi-materi tersebut terbagi menjadi teori dan praktikum. Pada kegiatan praktikum, terdapat beberapa pilihan praktikum yang dapat guru pilih dan sesuaikan dengan kondisi serta potensi di lingkungan sekolah. Guru diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk mengkreasikan kembali teknik, alat, ataupun bahan yang akan digunakan selama kegiatan pembelajaran, dengan tujuan pembelajaran Prakarya Kerajinan dapat merdeka dan tetap menjunjung tinggi potensi yang ada di setiap daerah. Meski diperkenankan untuk mengembangkan kegiatannya, guru tidak dapat mengganti Capaian Pembelajaran yang diberikan. Dengan demikian, pengembangan yang dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran tetap menjadikan Capaian Pembelajaran sebagai dasar utama kegiatan.

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran Prakarya Kerajinan difasilitasi dengan buku panduan guru, tetapi tidak ada buku untuk peserta didik. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa pembelajaran Prakarya Kerajinan dapat diimplementasikan langsung oleh guru kepada peserta didik. Dengan demikian, materi-materi yang disediakan dalam buku ini diharapkan dapat dipahami dengan baik oleh guru dan dapat diimplementasikan yang paling sesuai dengan kebutuhan peserta didik di masing-masing sekolah. Melalui materi yang diberikan, dan langkah pembelajaran yang terdapat dalam buku ini, penulis berharap kegiatan pembelajaran Prakarya Kerajinan Kelas IX ini menjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

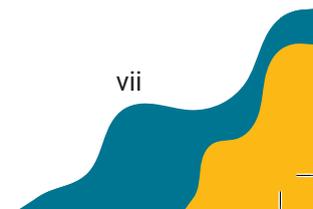
Penulis



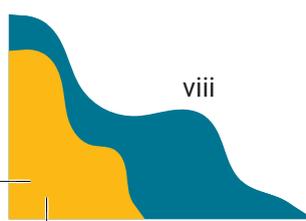
Daftar Isi

Kata Pengantar	iii
Prakata.....	v
Daftar Isi.....	vi
Daftar Gambar	xvii
Petunjuk Penggunaan Buku.....	xxi
Panduan Umum	1
A. Pendahuluan.....	2
B. Tujuan Panduan Buku Guru	6
C. Karakteristik Mata Pelajaran Prakarya Kerajinan di SMP.....	7
D. Prosedur Keselamatan Kerja.....	9
E. Profil Pelajar Pancasila	11
F. Capaian Pembelajaran	17
G. Strategi (Model) Pembelajaran	22
H. Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila	24
I. Interaksi Guru, Orang Tua, dan Masyarakat	25
J. Asesmen.....	26
K. Refleksi Guru	33
Panduan Khusus	35
Unit 1 Mengenal Tekstil dan Produk Kerajinan Tekstil	
Bahan Alam	43
Elemen, Capaian Pembelajaran, dan Tujuan Pembelajaran.....	45
Dimensi Profil Pelajar Pancasila.....	45
Deskripsi Unit 1	47
Skema Kegiatan Pembelajaran.....	48
A. Informasi untuk Guru	49
B. Pembelajaran.....	52

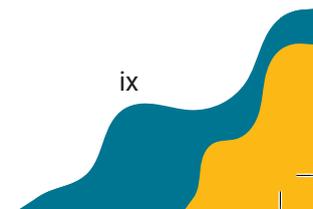
Pertemuan Ke-1 Dan Ke-2.....	52
Tujuan Pembelajaran	52
Konteks Kedaerahan	52
Materi Pegangan Guru	53
A. Ruang Lingkup Tekstil dan Produk Kerajinan Tekstil	
Bahan Alam.....	53
B. Alat Pembuatan Produk Kerajinan Tekstil	64
C. Mengenal Permainan Teka-teki Silang	66
Model Pembelajaran	69
Langkah-Langkah Pembelajaran.....	69
A. Kegiatan Awal.....	69
B. Kegiatan Inti.....	69
C. Kegiatan Penutup	71
Refleksi.....	71
Asesmen	72
Pertemuan Ke-3	73
Tujuan Pembelajaran	73
Konteks Kedaerahan	73
Materi Pegangan Guru	74
A. Fungsi dan Manfaat Kerajinan Tekstil.....	74
B. Contoh-Contoh Kerajinan Tekstil di Nusantara.....	76
C. Pasar Global Produk Kerajinan Tekstil.....	81
D. Permainan Ular Tangga	82
Langkah-Langkah Pembelajaran.....	85
A. Kegiatan Awal.....	85
B. Kegiatan Inti.....	85
C. Kegiatan Penutup	87
Refleksi.....	87
Asesmen	88
Pertemuan Ke-4.....	89
Tujuan Pembelajaran	89



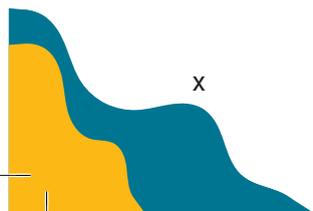
Konteks Kedaerahan	90
Materi Pegangan Guru	90
A. Membuat Jurnal Visual “Ruang Lingkup Kerajinan Tekstil”	90
B. Contoh-Contoh Jurnal Visual.....	91
Langkah-Langkah Pembelajaran.....	93
A. Kegiatan Awal.....	93
B. Kegiatan Inti.....	94
C. Kegiatan Penutup	95
Refleksi.....	95
Asesmen	96
Tindak Lanjut.....	98
Unit 2 Membuat Produk Kerajinan Tekstil Dari Bahan Alam	99
Elemen, Capaian Pembelajaran, dan Tujuan Pembelajaran.....	101
Dimensi Pelajar Pancasila	102
Deskripsi Unit 2	103
Skema Kegiatan Pembelajaran.....	104
A. Informasi untuk Guru.....	105
B. Pembelajaran.....	106
Pertemuan Ke-1	106
Tujuan Pembelajaran	106
Konteks Kedaerahan	107
Materi Pegangan Guru	107
A. Pengolahan Produk Kerajinan Tekstil Bahan Alam.....	107
B. Referensi Bahan.....	110
C. Referensi Teknik	110
D. Tabel Lembar Kerja	111
Model Pembelajaran	113
Langkah-Langkah Pembelajaran.....	114



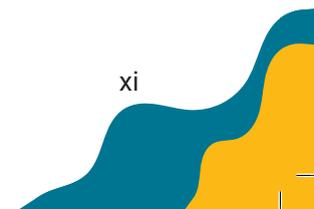
A. Kegiatan Awal.....	114
B. Kegiatan Inti.....	114
C. Kegiatan Penutup	116
Refleksi.....	116
Pertemuan Ke-2	118
Konteks Kedaerahan	118
Materi Pegangan Gur	119
A. Membuat Desain Produk dan Kerajinan Tekstil Bahan Alam.....	119
B. Nilai Ergonomis dan Ekonomis dalam Desain Produk	119
C. Template Desain dan Perencanaan Produk Kerajinan Tekstil dari Bahan Alam.....	120
D. Contoh Desain Produk Kerajinan Tekstil Pengolahan Bahan .	121
Model Pembelajaran	121
Langkah-Langkah Pembelajaran.....	122
A. Kegiatan Awal.....	122
B. Kegiatan Inti.....	122
C. Kegiatan Penutup	123
Refleksi.....	124
Pertemuan Ke-3 Sampai Ke-6	125
Tujuan Pembelajaran	125
Konteks Kedaerahan	125
Materi Pegangan Guru	126
A. Pembuatan Produk Kerajinan Tekstil Bahan Alam Ikat Pinggang – Makrame Tali Katun	126
B. Membuat Produk Kerajinan Tekstil Bahan Alam Hiasan Dinding – Tapestri Benang Wol.....	128
Model Pembelajaran	130
A. Kegiatan Awal.....	130
B. Kegiatan Inti.....	131
C. Kegiatan Penutup	132



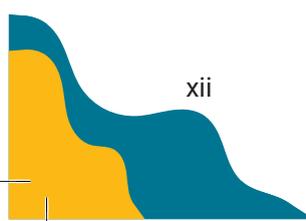
Refleksi.....	132
Asesmen	133
Pertemuan Ke-7	133
Konteks Kedaerahan	134
Materi Pegangan Guru	134
A. Mengolah Permukaan Bahan.....	135
B. Alat dan Bahan untuk Menggambar Motif.....	136
C. Nilai Budaya dalam Motif	136
Model Pembelajaran	137
Langkah-Langkah Pembelajaran.....	137
A. Kegiatan Awal.....	137
B. Kegiatan Inti.....	137
C. Kegiatan Penutup	139
Refleksi.....	139
Asesmen	139
Pertemuan Ke-8 Sampai Ke-11	140
Tujuan Pembelajaran	140
Konteks Kedaerahan	140
A. Membuat Produk Kerajinan Tekstil Bahan Alam Syal – Batik Warna Alam	141
B. Membuat Produk Kerajinan Tekstil Bahan Alam <i>Totebag – Ecoprint</i> Tumbuk	143
C. Membuat Produk Kerajinan Tekstil Bahan Alam Hiasan Dinding – Sulam Benang Wol.....	145
D. Membuat Produk Kerajinan Tekstil Bahan Alam Taplak Meja -- Jahitan Kain Katun Perca	146
Langkah-Langkah Pembelajaran.....	147
A. Kegiatan Awal.....	147
B. Kegiatan Inti.....	148
C. Kegiatan Penutup	149
Asesmen	149



Unit 3 Mengenal Produk Kerajinan Tekstil Bahan Sintetis	151
Elemen, Capaian Pembelajaran, dan Tujuan Pembelajaran.....	153
Dimensi Profil Pelajar Pancasila.....	153
Deskripsi Unit 3	155
Skema Kegiatan Pembelajaran.....	155
A. Informasi untuk Guru	155
B. Pembelajaran.....	158
Pertemuan Ke-1	158
Konteks Kedaerahan	158
Materi Pegangan Guru	159
A. Pengertian Tekstil Bahan Sintetis	159
B. Mengolah Permukaan Tekstil Bahan Sintetis (<i>Surface Design</i>)	160
C. Contoh Kerajinan Tekstil Bahan Sintetis.....	165
D. Permainan Tebak Kata.....	166
Model Pembelajaran	168
Langkah-Langkah Pembelajaran.....	168
A. Kegiatan Awal.....	168
B. Kegiatan Inti.....	169
C. Kegiatan Penutup	170
Refleksi.....	170
Asesmen	171
Tindak Lanjut.....	172
 Unit 4 Membuat Produk Kerajinan Tekstil Dari Bahan Sintetis	 173
Elemen, Capaian Pembelajaran, dan Tujuan Pembelajaran.....	175
Dimensi Pelajar Pancasila	176
Deskripsi Unit 4	177
Skema Kegiatan Pembelajaran.....	177



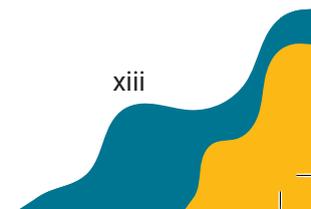
A. Informasi untuk guru	178
B. Pembelajaran.....	180
Pertemuan Ke-1	180
Konteks Kedaerahan	181
Materi Pegangan Guru	181
A. Membuat Desain Produk Kerajinan Tekstil Bahan Sintetis	181
B. Contoh Desain Produk Kerajinan Tekstil	183
Model Pembelajaran	184
Langkah-Langkah Pembelajaran.....	184
A. Kegiatan Awal	184
B. Kegiatan Inti.....	185
C. Kegiatan Penutup	186
Refleksi.....	186
Asesmen	187
Pertemuan Ke-2 Sampai Ke-4	187
Konteks Kedaerahan	187
Materi Pegangan Guru	188
A. Hiasan Dinding - Makrame Bahan Sintetis (Nylon)	188
B. Hiasan Dinding - Tapestri Pita Nylon.....	189
Model Pembelajaran	191
Langkah-Langkah Pembelajaran.....	191
A. Kegiatan Awal.....	191
B. Kegiatan Inti.....	192
C. Kegiatan Penutup	193
Refleksi.....	193
Asesmen	194
Pertemuan Ke-5 Sampai Ke-7	194
Konteks Kedaerahan	194
Materi Pegangan Guru	195



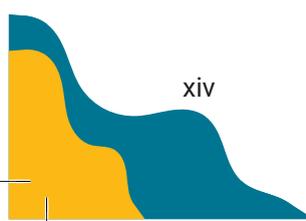
A. Membuat Produk Kerajinan Tekstil Bahan Sintetis Taplak Meja – Lukis Plakat	195
B. Membuat Produk Kerajinan Tekstil Bahan Sintetis Gorden – Semprot.....	196
C. Membuat Produk Kerajinan Tekstil Bahan Sintetis Kaos – Sablon.....	198
D. Membuat Produk Kerajinan Tekstil Bahan Sintetis Syal – Cap Motif Serat Daun.....	199
Model Pembelajaran	201
Langkah-Langkah Pembelajaran.....	201
A. Kegiatan Awal.....	201
B. Kegiatan Inti.....	202
C. Kegiatan Penutup	203
Refleksi.....	203
Asesmen	204

Unit 5 Mengapresiasi Produk Kerajinan Bahan Tekstil Alam dan Sintetis

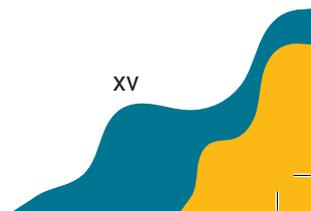
Unit 5 Mengapresiasi Produk Kerajinan Bahan Tekstil Alam dan Sintetis.....	205
Elemen, Capaian Pembelajaran, dan Tujuan Pembelajaran.....	207
Dimensi Pelajar Pancasila	208
Deskripsi Unit 5	209
Skema Kegiatan Pembelajaran.....	209
A. Informasi untuk Guru	211
B. Pembelajaran.....	213
Pertemuan Ke-1	213
Konteks Kedaerahan	213
Materi Pegangan Guru	214
A. Perancangan Pameran Produk.....	214
B. Kegiatan Perencanaan Pameran Produk.....	216
Model Pembelajaran	218



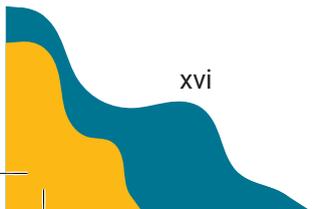
Langkah-Langkah Pembelajaran.....	218
A. Kegiatan Awal.....	218
B. Kegiatan Inti.....	219
C. Kegiatan Penutup	220
Refleksi.....	221
Asesmen	222
Pertemuan Ke-2 dan Ke-3	222
Konteks Kedaerahan.....	222
Materi Pegangan Guru	223
A. Menyusun Agenda Kegiatan Pameran.....	223
B. Proposal Pameran Produk	224
Model Pembelajaran	225
Langkah-Langkah Pembelajaran.....	225
A. Kegiatan Awal.....	225
B. Kegiatan Inti.....	225
C. Kegiatan Penutup	227
Refleksi.....	228
Asesmen	228
Pertemuan Ke-4 Sampai Ke-6	229
Konteks Kedaerahan	229
Materi Pegangan Guru	230
A. Menyiapkan dan Memilih Karya untuk Dipamerkan	230
B. Menyiapkan Perlengkapan Pameran.....	231
C. Penataan Ruang Pameran dan Karya	233
D. Alur Arus Pengunjung.....	235
E. Mengelompokkan Karya	237
F. Menghitung dan Menentukan Harga Jual/Harga Pokok Penjualan (HPP) Produk Kerajinan.....	237
Model Pembelajaran	238
Langkah-Langkah Pembelajaran.....	239



A. Kegiatan Awal.....	239
B. Kegiatan Inti.....	239
C. Kegiatan Penutup	241
Refleksi.....	241
Asesmen	242
Pertemuan Ke-7 dan Ke-8	243
Konteks Kedaerahan	243
Materi Pegangan Guru	244
A. Pelaksanaan Kegiatan Pameran dan Pemasaran	244
B. Langkah-Langkah Pelaksanaan Pameran	244
Model Pembelajaran	245
Langkah-Langkah Pembelajaran.....	245
A. Kegiatan Awal.....	245
B. Kegiatan Inti.....	245
C. Kegiatan Penutup	246
Refleksi.....	246
Asesmen	247
Pertemuan Ke-9	248
Konteks Kedaerahan	248
Materi Pegangan Guru	249
A. Kegiatan Membuat Laporan Tertulis	249
B. Kegiatan Alternatif.....	250
C. Kegiatan Evaluasi Pembelajaran secara Berkelompok.....	250
Model Pembelajaran	251
Langkah-Langkah Pembelajaran.....	251
A. Kegiatan Awal.....	251
B. Kegiatan Inti.....	252
C. Kegiatan Penutup	253
Refleksi.....	253
Asesmen	254



Tindak Lanjut.....	255
Contoh-contoh Penataan Karya	255
Glosarium.....	257
Daftar Pustaka	261
Indeks.....	263
Profil Pelaku Perbukuan.....	265



Daftar Gambar

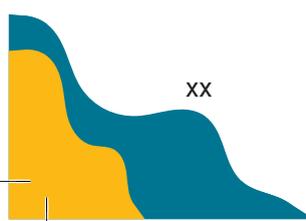
Gambar 1	Bagan Pembelajaran Prakarya Kerajinan	5
Gambar 2	Profil Pelajar Pancasila	13
Gambar 1.1	Kain Bemberika Gauk	52
Gambar 1.2	Proses memintal benang oleh para penenun asal Tuban, Jawa Timur	53
Gambar 1.3	Hasil <i>workshop</i> pewarnaan sapu tangan teknik <i>tie dye</i> anak-anak usia dini	55
Gambar 1.4	Macam teknik <i>tie dye</i>	55
Gambar 1.5	Alat dan bahan membatik	56
Gambar 1.6	Proses membatik dengan malam (lilin) dan canting.....	56
Gambar 1.7	Pewarnaan dengan teknik <i>shibori</i> menggunakan pola dan penjepit dari kayu.....	57
Gambar 1.8	Hasil pewarnaan teknik <i>shibori</i> ibu-ibu PKK di Yogyakarta	57
Gambar 1.9	Eksperimen hasil pewarnaan teknik <i>shibori</i> dengan korosi besi	58
Gambar 1.10	Contoh hasil <i>ecoprint</i> dengan teknik kukus menggunakan daun jati.....	58
Gambar 1.11	Contoh <i>ecoprint</i> dengan teknik pukul menggunakan eksperimen berbagai jenis daun.....	59
Gambar 1.12	macam-macam simpul dalam menyulam	59
Gambar 1.13	Teknik bordir dengan mesin jahit	60
Gambar 1.14	Alat dan hasil pembuatan tapestri	61
Gambar 1.15	Contoh kerajinan renda.....	62
Gambar 1.16	Contoh hasil rajutan	62
Gambar 1.17	Gantungan kunci dan hiasan dinding dengan teknik makrame.....	63
Gambar 1.18	Ampas kopi; Ampas kopi yang telah dilarutkan dengan bahan kimia.....	63
Gambar 1.19	Eksperimen pembuatan bahan tekstil menggunakan limbah kopi	64
Gambar 1.20	Proses pembuatan tenun.....	65

Gambar 1.21	Proses pembuatan tenun dengan ATBM	65
Gambar 1.22	Sarung tenun digunakan untuk upacara adat di Pulau Lembata	73
Gambar 1.23	Contoh produk kerajinan tekstil	74
Gambar 1.24	Aneka aksesoris yang berfungsi untuk menghias	75
Gambar 1.25	Contoh kebutuhan keluarga	75
Gambar 1.27	Tenun <i>Gringsing</i>	76
Gambar 1.28	Baju surjan motif lurik	76
Gambar 1.26	Contoh Kebutuhan Masyarakat	76
Gambar 1.30	Kerajinan <i>tiqew</i>	77
Gambar 1.29	Kain tenun pulau Seram.....	77
Gambar 1.31	Kain ulap doyi	78
Gambar 1.32	Pembuatan kain tenun Sumba, (gambar atas, dari kiri ke kanan) alat pintal benang <i>pindi</i> , tepak alat penggulung benang, mengatur benang, (gambar bawah, dari kiri ke kanan) benang yang diberi pewarna indigo, mengikat benang dengan <i>halite</i>	79
Gambar 1.33	Motif kain tenun sumba	79
Gambar 1.34	Batik <i>Jagatan Rante</i>	80
Gambar 1.35	Hiasan gantung dari benang wol.....	80
Gambar 1.36	Hiasan gantung dari Jerami	81
Gambar 1.37	Kerajinan perhiasan (kiri), pembuatan sepatu kulit Cibaduyut (kanan).....	81
Gambar 1.38	Kain tenun.....	81
Gambar 1.39	Contoh permainan ular tangga	82
Gambar 1.40	Contoh kartu pelanggaran	83
Gambar 1.41	Contoh kain Tapis.....	90
Gambar 1.42	Contoh <i>mind mapping</i>	91
Gambar 1.43	Contoh infografis	92
Gambar 1.44	Penenun Asal Tuban, Jawa Timur	98
Gambar 2.1	Pembuatan tenun lurik Bayat.....	107
Gambar 2.2	Produk aplikatif batik kontemporer Cantingan Nenek.....	118
Gambar 2.3	Produk <i>ecoprint</i> hasil eksplorasi Agus Sambeng	125

Gambar 2.5	Langkah membuat makrame tali.....	127
Gambar 2.4	Langkah menyimpul tali dengan teknik makrame.....	127
Gambar 2.6	Langkah-langkah pembuatan hiasan dinding dengan teknik tapestri	130
Gambar 2.7	Produk kerajinan Tanah Liek	134
Gambar 2.8	Produk kerajinan songket	140
Gambar 2.9	Cara membatik menggunakan canting dan malam.....	142
Gambar 2.10	Langkah-langkah mewarnai kain batik.....	142
Gambar 2.11	Langkah melorod kain batik dengan soda abu.....	143
Gambar 2.12	Langkah pembuatan <i>ecoprint</i> tumbuk.....	144
Gambar 2.13	Langkah menyulam dengan kain wol	145
Gambar 2.14	Menjahit kain perca menjadi taplak meja.....	146
Gambar 3.1	Penenun batik <i>gedog</i> Tuban	159
Gambar 3.2	Contoh produk kerajinan tekstil bahan sintetis.....	159
Gambar 3.3	Alat dan bahan menghias permukaan dengan teknik melukis plakat	160
Gambar 3.4	Contoh gambar lukisan teknik plakat.....	161
Gambar 3.5	Alat dan bahan untuk menghias permukaan dengan teknik semprot	161
Gambar 3.7	Melukis dengan teknik sunggih di atas jaket.....	162
Gambar 3.6	Produk kerajinan dengan lukis sungging	162
Gambar 3.8	Alat sablon berupa layar, tinta, dan rakel	162
Gambar 3.10	Proses pembuatan batik cap	163
Gambar 3.9	Alat stempel dan hasilnya pada kertas.....	163
Gambar 3.11	Mesin cetak DTG untuk mentranfer gambar	164
Gambar 3.12	Langkah tranfer gambar pada kayu	165
Gambar 3.13	Produk kerajinan tekstil bahan sintetis	165
Gambar 3.14	Skema pembagian kelompok dalam permainan di kelas.....	167
Gambar 4.1	Contoh bordir kawalu	181
Gambar 4.2	Contoh <i>template</i> sederhana dalam perancangan produk kerajinan tekstil	182
Gambar 4.3	Contoh lembar proses desain kerajinan tekstil.....	183



Gambar 4.4	Contoh lembar pengolahan permukaan bahan untuk peserta didik.....	183
Gambar 4.5	Aktifitas Membuat Kerajinan Sulam, Desa Naras.....	188
Gambar 4.6	Langkah-langkah membuat makrame hiasan dinding gantung dengan kayu bekas	189
Gambar 4.7	Langkah-langkah membuat tapestri.....	190
Gambar 4.8	Kerajinan rajut di kawasan Batununggal, Bandung.....	195
Gambar 4.9	Langkah pewarnaan permukaan kain dengan tenik lukis	196
Gambar 4.10	Langkah perwarnaan gornen teknik semprot	198
Gambar 4.11	Langkah pembuatan sablon dengan teknik sederhana	199
Gambar 4.12	Langkah membuat syal dengan teknik cap	200
Gambar 5.1	Aktivitas promosi kain songke.....	214
Gambar 5.2	Contoh struktur organisasi kepanitiaan pameran.....	215
Gambar 5.3	Contoh pembuatan <i>mind mapping</i>	217
Gambar 5.4	Kain tenun <i>Sidan</i> dari Kalimantan Barat.....	223
Gambar 5.5	Kain songket yang menggunakan pewarna alami.....	229
Gambar 5.6	Contoh display ruang pameran produk kerajinan.....	231
Gambar 5.7	Contoh panil untuk pameran.....	231
Gambar 5.8	Contoh katalog pameran produk kerajinan.....	232
Gambar 5.9	Deskripsi karya produk kerajinan.....	232
Gambar 5.10	Jarak pandang untuk mendisplay karya pada dinding	233
Gambar 5.11	Jarak pandang dan peletakan karya pada vustek	234
Gambar 5.12	Contoh penataan ruang pameran.....	235
Gambar 5.13	Pengaturan arus pengunjung di dalam ruang pameran.....	237
Gambar 5.14	Kerajinan syal Ginjing dari Jambi.....	243
Gambar 5.15	Produk kerajinan <i>ecotik</i> perpaduan teknik <i>ecoprint</i> dan batik.....	248
Gambar 5.16	Contoh gambar <i>scrapbook</i>	250
Gambar 5.17	Contoh portofolio	254
Gambar 5.18	Contoh-contoh penataan karya	25W



Petunjuk Penggunaan Buku

Buku ini adalah buku panduan guru jenjang SMP kelas IX mata pelajaran Prakarya Kerajinan. Buku ini menyajikan materi yang menjadi bahan pegangan guru dalam mengajar peserta didik di kelas IX. Buku ini juga dilengkapi dengan langkah-langkah pembelajaran yang dapat diterapkan, diadaptasi, maupun dikreasikan kembali oleh guru berdasarkan kondisi sekolah masing-masing. Guru dapat membaca petunjuk di bawah ini agar bisa mengaplikasikan konten-konten yang tersedia di dalam buku dengan maksimal. Berikut petunjuk penggunaan buku ini:

1. Baca dan pelajari pemetaan materi yang tersedia dalam setiap unit agar guru mengetahui gambaran keseluruhan materi yang akan dipelajari peserta didik.
2. Bacalah elemen, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran dalam setiap unit untuk memahami alur capaian yang akan dikembangkan kepada peserta didik.
3. Bacalah dimensi Profil Pelajar Pancasila agar guru mengetahui apa saja kandungan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam buku ini.
4. Bacalah deskripsi setiap unit agar guru mengetahui informasi umum terkait model pembelajaran yang digunakan, luaran kegiatan yang diharapkan, serta kebutuhan informasi teknis umum lainnya.
5. Pahami dengan saksama skema pembagian waktu yang telah disediakan. Pembagian waktu bersifat tidak mengikat. Guru bisa menyesuaikannya dengan kebutuhan di sekolah masing-masing.
6. Bacalah informasi guru yang berisi seputar pengaturan peserta didik, penataan kelas, metode, sumber belajar, dan hal-hal penting mengenai interaksi dengan orang tua peserta didik. Hal ini membantu pemahaman guru untuk melihat dan mengevaluasi apa saja kegiatan yang tepat untuk diberikan di kelas.

7. Buku ini dilengkapi dengan beberapa contoh kegiatan permainan yang dapat dijadikan alternatif kegiatan oleh guru ketika menyampaikan materi.
8. Buku ini dilengkapi dengan beberapa pilihan pembuatan produk kerajinan yang dapat guru pertimbangkan untuk diajarkan kepada peserta didik.
9. Buku ini dilengkapi dengan asesmen yang terdiri dari asesmen formatif dan sumatif. Pelajari setiap contoh asesmen yang disediakan agar bisa menerapkannya dengan maksimal.

Buku pegangan guru bersifat sebagai acuan tidak wajib. Guru dapat mengolah kembali materi, metode pembelajaran, langkah pembelajaran, dan asesmen yang ada sesuai kebutuhan masing-masing. Berikut ini gambaran umum yang ada pada setiap unit.

Konten Materi Pada Setiap Unit

Peta Materi

Peta materi merupakan *mapping* konsep dari konten yang ada dalam satu unit. Peta materi memungkinkan guru untuk mengetahui alur materi yang akan disampaikan dalam kegiatan pembelajaran prakarya kerajinan.

Deskripsi Unit

Deskripsi unit menjelaskan keterhubungan capaian tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam setiap unit, serta metode dan langkah-langkah yang perlu dipahami oleh guru dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapainya.

Skema Pertemuan Unit

Skema pertemuan unit adalah runutan kegiatan secara singkat yang digunakan sebagai gambaran umum untuk guru pada setiap pertemuan di kelas.

Informasi untuk Guru

Informasi untuk guru menjelaskan landasan penting untuk mengaplikasikan kegiatan di dalam kelas, sehingga guru paham apa saja yang harus dipersiapkan.

Pembelajaran di Kelas

Kegiatan pembelajaran di kelas terbagi atas beberapa hal:

- **Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran berisi tentang informasi yang akan dicapai oleh guru terhadap peserta didik berdasarkan pemahaman capaian pembelajaran dalam mata pelajaran prakarya kerajinan.

- **Konteks Kedaerahan**

Konteks kedaerahan merupakan informasi yang mengungkapkan keunikan dan keragaman praktik pembuatan produk kerajinan dari daerah tertentu sebagai potensi lokal di Indonesia.

- **Materi Pegangan Guru**

Materi pegangan guru disajikan secara singkat dan ringkas sebagai salah satu sumber bacaan guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

- **Strategi Pembelajaran**

Strategi pembelajaran adalah suatu rancangan yang berisi model dan metode pembelajaran, yang dilihat secara cermat dalam kegiatan pembelajaran, untuk meraih target capaian pembelajaran.

- **Langkah-langkah Pembelajaran**

langkah-langkah pembelajaran berisi alur pembelajaran, mulai dari pendahuluan, kegiatan inti, penutup, refleksi pembelajaran, dan refleksi guru.



- **Refleksi**

Refleksi merupakan bagian yang berisi opsi pertanyaan yang dapat diaplikasikan guru untuk mengevaluasi tingkat keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan.

- **Asesmen**

Asesmen disediakan untuk mengukur potensi peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar serta mengkreasi pembuatan produk kerajinan.

Kegiatan Peserta Didik Dalam Pembelajaran

Permainan

Permainan sebagai metode kegiatan pembelajaran pada jenjang SMP kelas IX berguna untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta mengaktifkan penggunaan syaraf motorik dan sensorik peserta didik. Guru dapat melakukan kegiatan permainan lain sesuai potensi yang ada di daerah masing-masing.

Jurnal Visual

Jurnal visual merupakan salah satu produk kegiatan pembelajaran untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam menyerap materi yang diberikan guru. Jurnal visual dapat berupa kliping, catatan visual, gambar kerja, majalah dinding (visual), dan papan ide berbentuk kolase pada media tertentu.

Produk Kerajinan

Produk kerajinan merupakan hasil dari praktik peserta didik membuat produk kerajinan berdasarkan materi yang diberikan oleh guru sesuai buku panduan guru jenjang SMP kelas IX, yaitu produk kerajinan tekstil bahan alam dan tekstil bahan sintetis.

Pameran

Pameran merupakan kegiatan puncak dari praktikum yang dilakukan peserta didik pada mata pelajaran Prakarya Kerajinan. Pameran dilaksanakan sesuai prosedur yang dijelaskan pada materi pegangan guru.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022

Buku Panduan Guru Prakarya: Kerajinan untuk SMP/MTs Kelas IX

Penulis: Karen Hardini, dkk.

ISBN: 978-602-427-910-3 (jil.3)

Panduan Umum



A. Pendahuluan



Kurikulum sangat berperan dalam sistem pendidikan suatu bangsa pada pembentukan generasi bangsa ke depan. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbudristek) pada tahun 2022 sampai dengan tahun 2024, menetapkan tiga pilihan kurikulum untuk dapat diimplementasikan oleh satuan pendidikan dalam pembelajaran, yaitu Kurikulum 2013, Kurikulum Darurat, dan Kurikulum Merdeka.

Adapun, Kurikulum Merdeka mulai diimplementasikan sejak tahun 2021 dalam rangka memulihkan dan mengatasi ketertinggalan pembelajaran (*learning loss*) secara sistemik. Kondisi pendidikan Indonesia makin mengalami krisis belajar pada masa pandemi Covid-19, yaitu terjadinya ketertinggalan pembelajaran (*learning loss*) dan kesenjangan belajar (*learning gap*) selama pembelajaran jarak jauh. Adanya kendala atau keterbatasan yang terjadi saat belajar dari rumah yang meliputi ketidakmampuan pembelian kuota internet, valitas jaringan internet yang tidak memadai, ketidakmampuan memiliki gawai (HP Android), dan keterbatasan kemampuan penggunaan aplikasi teknologi pembelajaran (Wulandari & Listiyanti, 2020; Fikri, M. et. al, 2021). Temuan para ahli Pendidikan lainnya bahwa terjadinya kesenjangan pendidikan dan sosial-ekonomi antarwilayah membuat peserta didik belum menguasai kompetensi seperti kemampuan memahami bacaan dan bernalar. Oleh karena kondisi pendidikan Indonesia seperti ini maka perlu ditangani segera agar tidak mencapai *schooling ain't learning* (bersekolah namun tidak belajar) (Pritchett, L & Beatty, A. 2015).

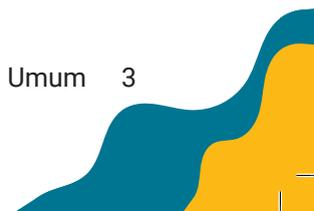
Kurikulum Merdeka sudah menjadi diskursus pengetahuan, pemikiran ataupun pengalaman kurikulum, baik dari pengorganisasian kompetensi dan pembelajaran. Oleh karena Kurikulum Merdeka memiliki tujuan utama untuk mewujudkan pendidikan berkualitas dan berkeadilan dalam menumbuhkembangkan kompetensi dan karakter secara utuh melalui perbaikan pembelajaran dengan penerapan pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*). Pada dasarnya Kurikulum Merdeka memperkuat desain kurikulum yang telah diimplementasikan selama ini. Terdapat benang merah pada

desain kurikulum sesuai dengan yang tercantum pada Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003. Sifat Kurikulum Merdeka lebih kepada penyederhanaan dari kurikulum yang selama ini ada di Indonesia.

Sejarah Prakarya Kerajinan di Indonesia dimulai dari kegiatan nonformal yang bersinggungan dengan tradisi lokal yang memuat sistem budaya, teknologi lokal, serta nilai-nilai kehidupan bersosial. Oleh karena itu, penataan pelajaran Prakarya Kerajinan pada Kurikulum Merdeka ini berjalan mengikuti perubahan serta berpijak pada perkembangan ipteks yang mendasarkan pada budaya lokal. Hal ini didasari pada Naskah Akademik Prakarya yang menyatakan bahwa kekuatan *local genius* dan *local wisdom* masih unggul dan menjadi sistem nilai kerja pada setiap daerah sebagai potensi lokal. Konteks pendidikan kearifan lokal, pelajaran Prakarya Kerajinan berbasis budaya, diselenggarakan pada tingkat awal. Konten pendidikan Prakarya Kerajinan dari kearifan lokal berupa pendidikan: (1) tata nilai, 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.

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

Pelajaran Prakarya Kerajinan 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 Naturalistik dilaksanakan dengan pendekatan kontekstual. Isi Instruksi Presiden tersebut menyangkut kebijakan pengembangan ekonomi kreatif untuk periode 2009—2015, yakni pengembangan kegiatan ekonomi berdasarkan pada kreativitas, keterampilan, dan bakat individu untuk menciptakan daya

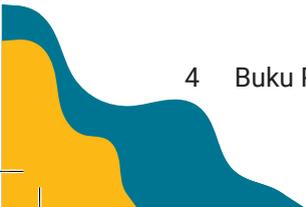


kreasi dan daya cipta individu yang bernilai ekonomis dan berpengaruh pada kesejahteraan masyarakat Indonesia.

Tantangan pelajaran Prakarya Kerajinan dalam menghadapi persoalan internal dan eksternal dibutuhkan keterpaduan: (1) pemahaman nilai tradisi dan kearifan lokal serta teknologi tepat guna, (2) adopsi sistem produksi dengan teknologi dasar, serta (3) mendasarkan wawasan pelatihan dengan kewirausahaan. Secara garis besar, pelajaran Prakarya Kerajinan diharapkan memperhatikan: (1) pendidikan budaya dan karakter Profil Pelajar Pancasila sebagai bagian integral yang tak terpisahkan dari pendidikan nasional, (2) pendidikan budaya dan karakter bangsa yang dikembangkan secara komprehensif sebagai proses pembudayaan, (3) fasilitasi pendidikan dan kebudayaan secara kelembagaan perlu diwadahi secara utuh, (4) pendidikan budaya dan karakter bangsa sebagai tanggung jawab bersama antara pemerintah, masyarakat, sekolah dan orang tua, dan (5) revitalisasi pendidikan dan budaya karakter bangsa dalam menggugah semangat kebersamaan.

Kewirausahaan adalah proses dinamis antara visi yang ingin dicapai dengan perubahan lingkungan dan kemampuan berkreasi untuk menyelaraskan visi dan perubahan lingkungan. 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. Konteks daerah menjadi kekuatan motivasi dan inspirasi bagi guru dan peserta didik dalam proses perubahan tersebut.

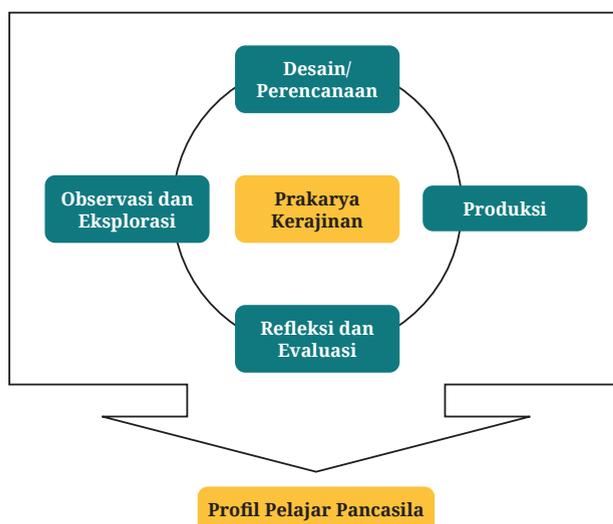
Kewirausahaan pada mata pelajaran Prakarya Kerajinan di SMP/MTs arah pembelajarannya lebih kepada memfasilitasi peserta didik mengembangkan diri dengan kecakapan hidup (*education for life*) dan diarahkan pada pembentukan karakter kewirausahaan dengan mengembangkan sikap Profil Pelajar Pancasila, pengetahuan, dan penumbuhan nilai-nilai kewirausahaan. Pembentukan nilai-nilai karakter kewirausahaan ini dimulai dari penyelarasan antara kemampuan dan kesukaan dengan minat dan motif berwirausaha dengan tujuan melatih koordinasi otak dengan keterampilan teknis. Selain itu, pengembangan keterampilan diarahkan kepada teknologi tepat guna dengan mengganti bahan, bentuk, serta keteknikan kepada



pemenuhan keterampilan keluarga/rumah tangga (*family/home skill*) dan keterampilan hidup (*life skill*) dengan berbasis pada potensi/konteks daerah (kearifan lokal) setempat. Pengembangan kewirausahaan dilakukan dengan mengikuti perkembangan masa kini, di antaranya dapat melalui cara langsung (*offline*) dan melalui media sosial maya (*online*).

Guru Prakarya Kerajinan diharapkan memiliki karakter yang mampu mendorong tumbuh kembang peserta didik secara holistik, aktif dan proaktif dalam mengembangkan pendidik lainnya, serta menjadi teladan dan agen transformasi ekosistem pendidikan untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila, yaitu pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila.

Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila melalui mata pelajaran Prakarya Kerajinan dengan mengembangkan kompetensi mengamati/mengeksplorasi, merancang, memproduksi, dan merefleksi/mengevaluasi produk kerajinan yang berdampak individu maupun sosial secara kontekstual dan ergonomis. Kompetensi ini membutuhkan penguasaan ilmu dan pengetahuan, antara lain seni, desain, teknologi, budaya, dan ekonomi serta kewirausahaan. Kompetensi pembelajaran terdiri dari menggali (*exploration*) mengembangkan bahan, alat, dan teknik berkarya serta memproduksi produk kerajinan yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila.



Gambar 1 Bagan Pembelajaran Prakarya Kerajinan
Sumber: Kemdikbudristek

Dalam pembelajaran Prakarya Kerajinan, peserta didik dilatih mampu berpikir kreatif-inovatif, logis, sistematis, dan global (komprehensif). Pengembangan materi pembelajaran bersifat kontekstual, yaitu menggali kearifan lokal melalui kemampuan apresiasi, observasi, dan eksplorasi untuk membuat desain/ perencanaan. Proses produksi kerajinan melalui eksperimentasi, modifikasi, dan sentuhan akhir (*finishing touch*) produksi dengan memberi kesempatan merefleksi dan mengevaluasi. Akhirnya, melalui penguasaan ilmu dan pengetahuan seni, desain, teknologi, budaya, ekonomi, dan dengan semangat kewirausahaan diharapkan dapat terwujud Profil Pelajar Pancasila.

Tahapan yang dilakukan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran, meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan asesmen pembelajaran. Secara operasional langkah-langkah dalam setiap tahapan dijelaskan dalam buku panduan guru ini. Selain itu langkah-langkah pembelajaran yang terdiri dari empat elemen, yaitu observasi/ eksplorasi, rancangan/desain, produksi, dan refleksi/evaluasi juga disampaikan dengan rinci.

B. Tujuan Panduan Buku Guru



Buku ini merupakan buku pegangan guru untuk mengelola pembelajaran, terutama dalam memfasilitasi peserta didik untuk memahami materi dan mengaplikasikannya. Buku ini dipergunakan guru sebagai salah satu rujukan dan atau petunjuk dalam melaksanakan pembelajaran. Buku panduan ini bukan sumber informasi tunggal, tetapi Guru Prakarya Kerajinan diharapkan memperkaya pengetahuan dan keterampilannya dengan mempelajari buku-buku atau sumber informasi/sanggar- sanggar lain yang relevan.

Buku Panduan Guru Prakarya Kerajinan ini dibuat untuk mewujudkan penyelenggaraan pendidikan yang bermutu, termasuk tersedianya Guru Prakarya Kerajinan profesional yang terliterasi dan memiliki keterampilan secara baik. Kehadiran buku panduan bagi Guru Prakarya Kerajinan ini diharapkan turut memberi sumbangsih dalam memperbanyak ragam sumber informasi kepada guru dan peserta didik.

C. Karakteristik Mata Pelajaran Prakarya Kerajinan di SMP

Mata pelajaran Prakarya pada jenjang Sekolah Dasar Fase D (setingkat SMP) berdiri sebagai mata pelajaran sendiri dengan tingkat gradasi pada kompetensi dengan pemanfaatan alat, bahan, dan teknik sesuai dengan konteks kearifan lokal, serta pembentukan karakter Profil Pelajar Pancasila. Pembelajaran merupakan proses komunikasi interaktif antara sumber belajar, guru, dan peserta didik yang saling bertukar informasi. Istilah prakarya dalam pembelajaran bermakna karya yang dihasilkan dengan tangan yang mengandung arti kecakapan melaksanakan dan menyelesaikan tugas dengan **cekat, cepat, dan tepat**. Kata **cekat** mengandung makna tanggap terhadap permasalahan yang dihadapi dari sudut pandang karakter, bentuk, sistem, dan perilaku objek yang diwaspadai. Di dalamnya terdapat unsur kreativitas, keuletan mengubah kegagalan menjadi keberhasilan (*adversity*), serta kecakapan menanggulangi permasalahan dengan tuntas. Istilah *cepat* merujuk kepada kecakapan mengantisipasi perubahan, mengurangi kesenjangan kekurangan (*gap*) terhadap masalah, maupun objek dan memproduksi karya berdasarkan target waktu terhadap keluasaan materi, maupun kuantitas sesuai dengan sasaran yang ditentukan. Kata **tepat** menunjukkan kecakapan bertindak secara presisi untuk menyamakan bentuk, sistem, kualitas maupun kuantitas dan perilaku karakteristik objek atau karya.

Pengertian pelajaran Prakarya Kerajinan di sekolah adalah usaha untuk memperoleh kompetensi cekat, cepat, dan tepat dalam menghadapi permasalahan belajar. Dalam hal ini, pembelajaran prakarya dirancang sebagai proses komunikasi belajar untuk mengubah perilaku peserta didik menjadi cekat, cepat, dan tepat melalui aktivitas kerajinan. Perilaku yang terampil ini dibutuhkan dalam keterampilan hidup manusia di masyarakat. Peserta didik melakukan interaksi terhadap karya produk kerajinan dan teknologi yang ada di lingkungannya untuk berkreasi menciptakan berbagai jenis produk kerajinan sehingga diperoleh pengalaman perseptual, pengalaman apresiatif, dan kreativitas dari potensi lingkungan.



Melihat uraian tersebut, secara substansi bidang Prakarya Kerajinan mengandung kinerja kerajinan. Istilah kerajinan berasal dari kecakapan melaksanakan, mengolah, dan menciptakan dengan dasar kinerja *psychomotoric-skill*. Oleh karena itu, Prakarya Kerajinan berisi kerajinan tangan membuat (*creation with innovation*) benda pakai atau fungsional dan benda hias berbasis kewirausahaan. Hal ini sesuai dengan arti kata Prakarya Kerajinan sebagai kata kerja yang diartikan kinerja produktif yang berorientasi pada pengembangan keterampilan, kecakapan, kerapian, dan ketepatan.

Orientasi pembelajaran Prakarya Kerajinan di SMP adalah memfasilitasi pengalaman emosi, intelektual, fisik, persepsi, sosial, estetik, artistic, dan kreativitas kepada peserta didik dengan melakukan aktivitas apresiasi dan kreasi terhadap berbagai produk keterampilan dengan pemanfaatan teknologi. Kegiatan ini dimulai dari identifikasi potensi di lingkungan daerah peserta didik diubah menjadi produk bermanfaat bagi kehidupan manusia, meliputi jenis bahan dasar, bentuk, karakteristik, fungsi, tema, sifat, komposisi, bahan pembantu, peralatan, teknik, produk kerajinan, serta kelebihan, dan keterbatasannya. Selain itu, peserta didik juga melakukan aktivitas produksi berbagai produk kerajinan melalui kegiatan yang sistematis dengan berbagai cara yang dapat dimulai dengan cara mencontoh, mengubah/memodifikasi, dan mengkreasikan serta diakhiri dengan mencipta produk dan sistem kerja baru. Menurut Ki Hadjar Dewantara (1959) disebutkan 4N dalam bahasa Jawa, yaitu *nonton* (mengamati), *niteni* (mengidentifikasi), *niroke* (menirukan), *nambahi* (mengembangkan/memodifikasi).

Indikator ketercapaian pembelajaran kewirausahaan di SMP meliputi pengenalan nilai-nilai/karakter pewirausaha dan pemahaman konsep dasar kewirausahaan berdasarkan kegiatan promosi sederhana.

Adapun tujuan pembelajaran Prakarya Kerajinan adalah:

1. merancang dan menghasilkan produk kerajinan yang kreatif melalui penguasaan menggali (*exploration*) bahan, alat, teknik, prosedur, dan nilai kearifan lokal dengan mengembangkan pengetahuan kerajinan, seni, teknologi, desain, dan budaya,
2. mengapresiasi, mengevaluasi, dan merefleksi karya diri, teman, dan perajin berdasarkan pendekatan sistematis ilmiah,

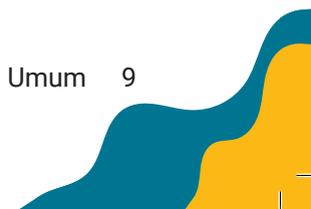
3. menumbuhkembangkan jiwa kewirausahaan melalui pengetahuan konsep dasar kewirausahaan, keterampilan kewirausahaan, dan nilai-nilai kewirausahaan, di antaranya mandiri, kreatif, berani mengambil risiko, berorientasi pada tindakan, kepemimpinan, dan kerja keras.

D. Prosedur Keselamatan Kerja

Pada beberapa tahun terakhir, manusia diharapkan terus-menerus melakukan kegiatan kepedulian terhadap bahaya akibat polusi yang terjadi di lingkungan. Dicanangkannya program *Global Warming* atau *Go Green* hampir di seluruh belahan dunia membuat kita harus selalu memperhatikan hal tersebut. Problem ini hendaknya dipahami oleh dunia pendidikan sebagai isu yang harus menjadi perhatian bagi sekolah dan guru serta peserta didik di dalam kelas. Walaupun kita sering kurang menyadari adanya bahaya di lingkungan kita, tetapi perlu untuk menjaga keselamatan diri terhadap bahaya tersebut.

Di lingkup yang kecil pun, hal itu harus selalu menjadi perhatian kita bersama, utamanya pendidik mata pelajaran Prakarya Kerajinan. Namun kekurangan kita adalah kadang tidak mempelajari secara sistematis bagaimana mengatasi bahaya secara spontan di dalam kelas terutama dalam kondisi belajar-mengajar berlangsung. Selain bahaya terhadap lingkungan, juga harus memperhatikan keselamatan peserta didik dalam belajar. Apakah peralatan dan bahan yang dipakai pada praktik pembuatan karya membuat peserta didik aman dan nyaman, atau sebaliknya justru membuat peserta didik terancam raganya dan menjadi takut belajar. Dengan demikian, tujuan pembelajaran Prakarya yang diharapkan adalah melatih kemandirian dan motorik peserta didik untuk membekali kehidupan peserta didik kelak menjadi suatu hal yang tidak berguna.

Guru maupun peserta didik harus mengetahui prosedur keselamatan kerja sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung. Bagaimana sebaiknya kita melakukan perlindungan diri terhadap bahaya yang mengancam, baik bahaya dari penggunaan bahan-bahan maupun peralatan. Oleh sebab itu, prosedur penjelasan yang bersumber dari pertanyaan *apa, mengapa, bagaimana, di mana*, dan



kapan dalam memperlakukan sebuah karya harus disampaikan di awal pembelajaran, sebagai bagian dari eksplorasi maupun sebagai elaborasi.

Biasanya bahaya dari bahan-bahan yang dapat merusak lingkungan maupun kesehatan terdiri dari cairan yang berupa getah (*resin*), asam (*acid*), cairan yang disemprotkan (*lacquers*), ampas/kotoran (*dirt*), dan bahan pelarut (*solven*). Bahan-bahan tersebut dikhawatirkan menjadi racun kesehatan jika pemakaiannya tidak mengikuti petunjuk yang benar. Bahaya yang biasa muncul pada penggunaan alat yang berupa benda tajam, benda tumpul, alat pemukul, alat pemanas, alat listrik, alat pendingin, alat penekan, dan lain sebagainya. Guru perlu memberikan perhatian yang ekstra sebelum bekerja.

Guru perlu menempelkan slogan-slogan peringatan bahaya dengan kalimat-kalimat kehati-hatian, seperti:

“Hati-hati aliran listrik!”;
“Bahaya bahan panas.”; dan
“Lakukan dengan perlahan.”

Termasuk juga kalimat-kalimat yang mengarah kepada penghematan dan pemeliharaan bahan/alat, seperti:

“Cukup ambil satu saja.”;
“Ambil satu alat dan kembalikan!” ; dan
“Kumpulkan sisa bahan di tempat ini!”.

Dalam hal pembelian material/bahan, kita dapat menggunakan prosedur pembelian seperti halnya pembelian obat. Hal-hal yang perlu diperhatikan adalah (1) lihat label kedaluwarsa pada produk, atau tanyakan kepada produsen/penjual material, (2) perhatikan petunjuk pemakaian dan penyimpanan. Informasi yang disampaikan dalam sebuah material/bahan berkaitan pula dengan penggunaan peralatan untuk keselamatan kerja sehingga baik guru maupun peserta didik sebaiknya menggunakan peralatan keselamatan yang tepat.

Adapun hal-hal yang menjadi perhatian pada peralatan yang digunakan untuk prosedur keselamatan disesuaikan dengan kegunaannya adalah sebagai berikut.

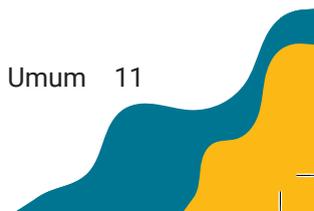
1. Menghindari penghirupan zat. Gunakan masker dengan ukuran yang tepat untuk menutup hidung dan mulut.
2. Menghindari keracunan. Cegahlah bahan masuk melalui mulut. Peringatan dan pengawasan dari orang dewasa harus lebih ketat.
3. Menghindari penyerapan cairan. Gunakan celemek/baju kerja, sarung tangan, dan kacamata atau pelindung kepala.
4. Menghindari kesetrum listrik. Tutup kabel dengan isolasi, hindari tangan dalam keadaan basah saat menggunakan peralatan listrik, gunakan sarung tangan jika ingin memasang/ mencabut stop kontak aliran listrik.
5. Menghindari bahaya kebakaran. Gunakan pelindung wajah/ kepala dan tameng badan, gunakan sarung tangan tebal, dan celemek/baju kerja.

Untuk kepentingan bersama, sebaiknya saat mata pelajaran Prakarya Kerajinan selalu disiapkan kotak P3K untuk mendukung prosedur kesehatan. Selain itu, selalu menyiapkan wadah daur ulang untuk setiap material yang tersisa dan masih dapat digunakan, serta tong sampah yang cukup untuk membuang semua limbah sisa proses pembuatan karya. Dengan demikian, prosedur keselamatan kerja dan pelestarian lingkungan dapat dikondisikan lebih awal, sehingga segala risiko dapat diminimalkan dengan sebaik-baiknya.

E. Profil Pelajar Pancasila



Istilah “Pelajar” atau *learner* digunakan dalam penamaan profil ini merupakan representasi seluruh individu yang belajar. Istilah ini lebih inklusif daripada “peserta didik” yang hanya mewakili individu yang tengah menempuh program pendidikan yang terorganisir. Menjadi pelajar sepanjang hayat (*lifelong learner*) adalah salah satu atribut yang dinyatakan dalam Profil Pelajar Pancasila, sehingga harapannya meskipun sudah tidak menjadi peserta didik lagi, karena sudah menamatkan pendidikannya, individu tersebut dapat senantiasa menjadi pelajar. Profil Pelajar Pancasila adalah karakter dan kemampuan yang sehari-hari dibangun dan dihidupkan dalam diri setiap individu pelajar. Karakter dan kemampuan ini adalah



perwujudan dari nilai-nilai Pancasila sepanjang hayat. Dengan adanya Profil Pelajar Pancasila, sistem pendidikan nasional menempatkan Pancasila tidak saja sebagai dasar, tetapi juga ditempatkan sebagai tujuan yang utama. Dalam kerangka kurikulum, profil ini berada pada posisi paling atas, menjadi luaran (*learning outcomes*) yang dicapai melalui berbagai program dan kegiatan pembelajaran.

Profil Pelajar Pancasila memiliki enam dimensi utama, yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong-royong, dan 6) berkebinekaan global. Keenam dimensi tersebut kemudian dirangkum dalam satu rangkaian profil yang tidak terpisahkan, sebagai berikut: “Pelajar Indonesia merupakan pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila.” Profil lulusan yang dibangun dan dinamai “Profil Pelajar Pancasila” dengan tujuan untuk menguatkan nilai-nilai luhur Pancasila dalam diri setiap individu pelajar Indonesia.

Mata pelajaran Prakarya Kerajinan berkontribusi dalam penerapan dan pencapaian Profil Pelajar Pancasila. Selain itu, secara umum mempertimbangkan pembelajaran langsung (*direct*) dan tidak langsung (*indirect*), agar semua dimensi dalam Profil Pelajar Pancasila dapat didukung pencapaiannya oleh mata pelajaran Prakarya Kerajinan melalui dua jenis pembelajaran tersebut. Dalam konteks upaya untuk pencapaian dan penerapan Profil Pelajar Pancasila melalui pembelajaran intrakurikuler, pembelajaran mengarah pada kesadaran bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah Profil Pelajar Pancasila. Diharapkan indikator alur perkembangan dalam Profil Pelajar Pancasila dapat menjadi poin pembelajaran serta menjadi indikator asesmen, sehingga upaya pencapaian dan penerapan Profil Pelajar Pancasila bisa terencana, dilaksanakan dengan baik dan terukur.



Gambar 2 Profil Pelajar Pancasila

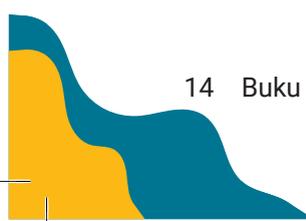
Sumber : <https://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/profil-pelajar-pancasila/>

Untuk memberikan gambaran kegiatan pembelajaran Prakarya Kerajinan yang mendukung pencapaian Profil Pelajar Pancasila, dapat dilihat pada Tabel 1.1 berikut ini.

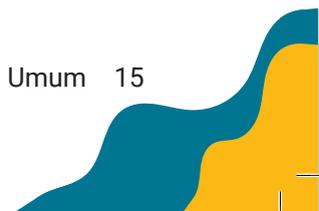
Tabel I.1 Kegiatan Pembelajaran Prakarya Kerajinan yang Mendukung Pencapaian Profil Pelajar Pancasila

Dimensi Pelajar Pancasila	Elemen Pelajar Pancasila	Kegiatan Pembelajaran Prakarya Kerajinan Menuju Indikator Dimensi Pelajar Pancasila
Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia. Berkebinekaan global	Akhlak beragama	Berdoa sesuai dengan agama yang dianutnya sebelum dan sesudah kegiatan serta bersyukur setelah melakukan kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara rutin.
	Akhlak pribadi	Berani dan konsisten menjaga lingkungan dan kekayaan alam serta budaya Nusantara yang diterapkan sebelum dan setelah berkarya kerajinan dalam prosedur keselamatan kerja.

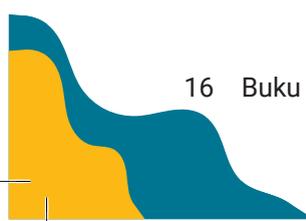
Dimensi Pelajar Pancasila	Elemen Pelajar Pancasila	Kegiatan Pembelajaran Prakarya Kerajinan Menuju Indikator Dimensi Pelajar Pancasila
	Akhlak kepada manusia	Mengutamakan persamaan dan menghargai perbedaan dalam berkarya bersama.
	Akhlak kepada alam	Pembelajaran Prakarya Kerajinan mengangkat potensi daerah sesuai kearifan lokal, potensi dan ciri khas daerah sebagai rasa syukur terhadap kekayaan alam dan budaya yang di berikan Tuhan.
	Akhlak bernegara	Berekspresi dan berkreasi dengan cepat, cekat, dan tepat sebagai perwujudan hak, mengangkat potensi kearifan lokal sebagai kepentingan umum dalam bernegara.
	Mengetahui dan menghargai budaya.	Menggali, menghargai, mengelola, dan melestarikan potensi kearifan lokal dalam berkarya kerajinan.
	Komunikasi dan interaksi antarbudaya.	Megeksplorasi pengaruh budaya terhadap produksi kerajinan terutama dalam penerapan kearifan lokal dan memahami resiko dan manfaat yang didapat.
	Refleksi dan bertanggung jawab terhadap pengalaman kebinekaan.	Memanfaatkan kesadaran dan pengalaman kebinekaannya dalam berkarya kerajinan agar terhindar dari prasangka dan stereotip terhadap budaya yang berbeda.



Dimensi Pelajar Pancasila	Elemen Pelajar Pancasila	Kegiatan Pembelajaran Prakarya Kerajinan Menuju Indikator Dimensi Pelajar Pancasila
	Berkeadilan sosial	Berpatisipasi dalam menentukan aturan, kriteria, dan metode yang dilakukan bersama kelompok dalam pembelajaran kerajinan.
Bergotong-royong	Kolaborasi	Membagi peran dan menyelaraskan tindakan dalam musyawarah bersama saat pembelajaran kerajinan bersama kelompok.
	Kepedulian	Tanggap dan bertindak proaktif terhadap kondisi atau keadaan di lingkungan kelompok.
	Berbagi	Memberi hal yang berharga/ penting dalam lingkup materi pembelajaran kerajinan kepada teman sejawat.
Mandiri	Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi.	Memahami kekuatan diri dan tantangan yang dihadapi dalam proses pembuatan produk kerajinan.
	Regulasi diri	Merancang strategi yang sesuai dalam menyelesaikan proses pembuatan produk kerajinan serta mengevaluasi efektivitas untuk mencapai tujuan belajar.



Dimensi Pelajar Pancasila	Elemen Pelajar Pancasila	Kegiatan Pembelajaran Prakarya Kerajinan Menuju Indikator Dimensi Pelajar Pancasila
Bernalar Kritis	Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan.	Bertanya terhadap hal hal yang diperlukan klarifikasi dan menganalisis gagasan dan informasi dari berbagai sumber sebagai inspirasi produk kerajinan.
	Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya.	Menalar dalam menemukan solusi dan menyikapi masalah yang terjadi dalam proses pembuatan produk kerajinan serta mengambil keputusan yang tepat bagi dirinya.
	Refleksi pemikiran dan proses berpikir.	Menjelaskan alasan untuk memperkuat gagasan dalam membuat desain produk kerajinan dan melakukan perbaikan-perbaikan yang dibutuhkan.
Kreatif	Menghasilkan gagasan yang orisinal.	Menghasilkan gagasan yang dimilikinya untuk mengekspresikan produk kerajinan, dengan mempertimbangkan banyak perspektif seperti nilai guna, nilai ergonomis, dan nilai ekonomis dari produk kerajinan yang dibuat.



Dimensi Pelajar Pancasila	Elemen Pelajar Pancasila	Kegiatan Pembelajaran Prakarya Kerajinan Menuju Indikator Dimensi Pelajar Pancasila
	Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal.	Mengeksplorasi dan mengekspresikan gagasan produk kerajinan yang bernilai guna dan mempertimbangkan dampak produk yang dibuat bagi diri dan lingkungannya.
	Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan.	Bereksperimen untuk memodifikasi gagasan pembuatan produk kerajinan sesuai dengan situasi dan kondisi di lingkungannya dan memberikan umpan balik.

F. Capaian Pembelajaran



Capaian pembelajaran (*learning outcomes*) adalah suatu ungkapan tujuan pendidikan yang merupakan suatu pernyataan tentang apa yang diharapkan diketahui, dipahami, dan dapat dikerjakan oleh peserta didik setelah menyelesaikan suatu periode belajar. Capaian pembelajaran memuat rasional, tujuan, karakteristik mata pelajaran, dan urutan pencapaian setiap fase pada setiap pembelajaran agar capaian pembelajaran dalam mengeksplorasi, merancang, memproduksi, dan merefleksi serta mengevaluasi hasil produk.

Berdasarkan Capaian Pembelajaran dari Keputusan Kepala BSKAP No.008/H/KR/2022 Tahun 2022, tertulis bahwa: Pada akhir Fase D (Kelas VII—IX SMP/MTs) peserta didik mampu merancang dan memodifikasi desain produk kerajinan berdasarkan kajian ergonomis sesuai potensi lingkungan dan/atau kearifan lokal yang berbasis kewirausahaan. Pada fase ini, peserta didik mampu memberikan penilaian produk kerajinan berdasarkan fungsi/ nilai budaya/nilai ekonomis secara tertulis dan lisan.

Capaian Pembelajaran Fase D (Kelas VII—IX)

Pada akhir Fase D (Kelas VII—IX) peserta didik mampu merancang dan memodifikasi desain produk kerajinan berdasarkan kajian ergonomis sesuai potensi lingkungan dan/atau kearifan lokal yang berbasis kewirausahaan. Pada fase ini, peserta didik mampu memberikan penilaian produk kerajinan berdasarkan fungsi/ nilai budaya/nilai ekonomis secara tertulis dan lisan.

Elemen	Capaian Pembelajaran Fase D
Ekplorasi	Pada akhir fase ini peserta didik mampu mengeksplorasi bentuk, bahan, alat, teknik, dan prosedur pembuatan produk kerajinan hasil modifikasi yang bernilai ekonomis serta karakteristik displai/kemasan dari berbagai sumber
Desain/ Merancang	Pada akhir fase ini peserta didik mampu merancang desain produk kerajinan melalui modifikasi bentuk, bahan, alat, dan teknik berdasarkan kajian ergonomis dengan mempertimbangkan potensi lingkungan/kearifan lokal yang berbasis kewirausahaan.
Produksi	Pada akhir fase ini peserta didik mampu membuat produk kerajinan modifikasi sesuai dengan rancangannya berdasarkan kajian ergonomis dan potensi lingkungan dan/atau kearifan lokal yang berbasis kewirausahaan serta menampilkan melalui displai dan/atau kemasan yang menarik.
Refleksi dan Evaluasi	Pada akhir fase ini peserta didik mampu memberi penilaian produk kerajinan modifikasi hasil rancangan sendiri atau orang lain yang bernilai ekonomis berdasarkan potensi lingkungan dan/atau kearifan lokal.

Berdasarkan acuan CP Fase D tersebut disusun tujuan pembelajaran dari masing-masing elemen. Tujuan pembelajaran disusun dari akhir fase D, yaitu kelas IX ke kelas VIII lalu kelas VII. Ini yang disebut Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), dimana CP terlihat ketercapaiannya pada tujuan pembelajarann yang bergradasi dari tingkat VII, VIII, dan IX. Ini yang dimaksud dengan proses pembelajaran dirancang oleh guru.

Guru diharapkan dapat merancang ATP MA sesuai kebutuhan masing-masing. Penting untuk menjadi perhatian bahwa dalam Tujuan pembelajaran terdapat kompetensi, materi, kata kerja capaian akhir dari tiap fasenya, dan prasyarat yang dapat menyertainya. Tujuan pembelajran juga bersifat terbuka, mudah disesuaikan atau dikembangkan untuk setiap semester dan tengah semesternya. Berikut ini adalah contoh Tujuan Pembelajaran dan ATP Fase D yang diturunkan dari CP:

CP Fase D (Kelas VII-IX)

Capaian Pembelajaran:

Pada akhir Fase D (Kelas VII, VIII, dan IX SMP/MTs/Program Paket B), peserta didik mampu merancang dan memodifikasi desain produk kerajinan berdasarkan kajian ergonomis sesuai potensi lingkungan dan/ atau kearifan lokal yang berbasis kewirausahaan. Pada fase ini, peserta didik mampu memberikan penilaian produk kerajinan berdasarkan fungsi/nilai budaya/nilai ekonomis secara tertulis dan lisan.



Tabel 1.2 Tujuan Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran Fase D

Elemen	Capaian Pembelajaran Per Elemen	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
<p>Observasi dan Eksplorasi</p>	<p>Peserta didik mampu mengeksplorasi bentuk, bahan, alat, teknik, dan prosedur pembuatan produk kerajinan hasil modifikasi yang bernilai ekonomis serta karakteristik display/ kemasannya dari berbagai sumber</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan berbagai produk kerajinan beserta display atau kemasannya berdasarkan karakteristik bentuk, bahan, alat, teknik, prosedur pembuatan dan cara pemasarannya berdasarkan potensi lingkungan/kearifan lokal. • Menganalisis produk kerajinan beserta display atau kemasannya yang berdasarkan potensi lingkungan/ kearifan lokal untuk menentukan produk kerajinan yang dimodifikasi, bernilai praktis, ekonomis, dan bernilai budaya. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan berbagai produk kerajinan beserta display atau kemasannya berdasarkan karakteristik bentuk, bahan, alat, teknik, prosedur pembuatan dan cara pemasarannya berdasarkan potensi lingkungan/ kearifan lokal. 2. Menunjukkan berbagai produk kerajinan beserta display atau kemasannya berdasarkan karakteristik bentuk, bahan, alat, teknik, prosedur pembuatan dan cara pemasarannya berdasarkan potensi lingkungan/ kearifan lokal.
<p>Desain/ Perencanaan</p>	<p>Peserta didik mampu merancang desain produk kerajinan melalui modifikasi bentuk, bahan, alat, dan teknik berdasarkan kajian ergonomis dengan mempertimbangkan potensi lingkungan/ kearifan lokal yang berbasis kewirausahaan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang produk kerajinan beserta display atau kemasannya berdasarkan pilihan bentuk, bahan, alat, teknik, prosedur pembuatan secara ergonomis dan berdasarkan potensi lingkungan/ kearifan lokal dalam bentuk gambar sketsa. • Merencanakan pemasaran berdasarkan produk kerajinan beserta display atau kemasannya dari hasil rancangan yang telah dibuat. 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Menganalisis produk kerajinan beserta display atau kemasannya berdasarkan potensi lingkungan/ kearifan lokal untuk menentukan produk kerajinan yang dimodifikasi, bernilai praktis, ekonomis, dan bernilai budaya.

Elemen	Capaian Pembelajaran Per Elemen	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Produksi	Peserta didik mampu membuat produk kerajinan modifikasi sesuai dengan rancangannya berdasarkan kajian ergonomis dan potensi lingkungan dan/atau kearifan lokal yang berbasis kewirausahaan serta menampilkan melalui display dan/ atau kemasan yang menarik.	<ul style="list-style-type: none"> Membuat produk kerajinan berdasarkan hasil rancangan. Membuat display atau kemasan yang menarik berdasarkan hasil rancangan. Mempromosikan produk kerajinan yang telah didisplay atau dikemas. 	<ol style="list-style-type: none"> Merencanakan pemasaran berdasarkan produk kerajinan beserta display atau kemasannya dari hasil rancangan yang telah dibuat. Membuat produk kerajinan berdasarkan hasil rancangan. Membuat display atau kemasan yang menarik berdasarkan hasil rancangan. Mempromosikan produk kerajinan yang telah didisplay atau dikemas. Merencanakan pemasaran berdasarkan produk kerajinan beserta display atau kemasannya dari hasil rancangan yang telah dibuat. Membuat produk kerajinan berdasarkan hasil rancangan. Membuat display atau kemasan yang menarik berdasarkan hasil rancangan. Mempromosikan produk kerajinan yang telah didisplay atau dikemas.
Refleksi dan Evaluasi	Peserta didik mampu memberi penilaian produk kerajinan modifikasi hasil rancangan sendiri atau orang lain yang bernilai ekonomis berdasarkan potensi lingkungan dan/ atau kearifan lokal	<ul style="list-style-type: none"> Merefleksikan proses kerja dari mulai kegiatan eksplorasi hingga pembuatan produk kerajinan yang telah dibuat. Mengevaluasi praktik pemasaran yang telah dilakukan secara kelompok dan hasil praktik teman kelompok lain yang bernilai ekonomis berdasarkan potensi lingkungan dan/atau kearifan lokal. 	<ol style="list-style-type: none"> Merencanakan pemasaran berdasarkan produk kerajinan beserta display atau kemasannya dari hasil rancangan yang telah dibuat. Membuat produk kerajinan berdasarkan hasil rancangan. Membuat display atau kemasan yang menarik berdasarkan hasil rancangan. Mempromosikan produk kerajinan yang telah didisplay atau dikemas.



G. Strategi (Model) Pembelajaran



Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Pengalaman belajar yang paling efektif adalah apabila peserta didik mengalami/ berbuat secara langsung dan aktif di lingkungan belajarnya. Pemberian kesempatan yang luas bagi peserta didik untuk melihat, memegang, merasakan, dan mengaktifkan lebih banyak indra yang dimilikinya serta mengekspresikan diri membangun pemahaman pengetahuan, perilaku, keterampilan, dan kreativitasnya.

Oleh karena itu, tugas utama guru adalah mengondisikan situasi pengalaman belajar yang dapat menstimulasi indra dan keingintahuan peserta didik. Hal lain yang perlu diperhatikan adalah pengetahuan guru akan perkembangan psikologis peserta didik dan kurikulum yang saling terkait.

Strategi ini umumnya digunakan untuk mengefektifkan waktu, membantu peserta didik supaya aktif, dan meningkatkan semangat belajar. Selain itu strategi pembelajaran dapat membantu mengatasi beberapa masalah yang dihadapi oleh peserta didik selama belajar. Strategi ini dilakukan untuk memantau perkembangan peserta didik setiap waktu. Jadi, peserta didik dapat belajar dengan optimal dengan hasil yang memuaskan.

1. Strategi Pembelajaran Langsung

Guru dapat memainkan perannya sebagai sutradara di dalam kelas. Di dalam strategi pembelajaran terjadi tiga bentuk kelompok pembelajaran, yaitu proyek, karya, dan unjuk kerja. Guru dapat mengembangkannya sendiri sesuai kebutuhan.

Di antara ketiga kelompok pembelajaran tersebut Guru Prakarya Kerajinan dapat menggunakan berbagai kegiatan untuk penugasan kepada peserta didik yang nantinya akan dinilai.

a. Proyek

Action research, analogi, bercerita/*story teller*, bertanya, diskusi, *blended learning*, contoh: curah pendapat, debat, *environment learning*, identifikasi, kesimpulan, klarifikasi, kronologi, merangkum, mencari kesalahan, *natural learning*, presentasi, prediksi, wawancara, dan sebagainya.

b. Karya

Bagan, eksperimen, *flash card*, *flowchart*, gambar visual, menulis artikel, menulis imajinatif, grafik, merekam, membuat maket, *mind map*, poster, pemolaan, membuat puisi/pantun, wayang, dan sebagainya.

c. Unjuk Kerja

Applied learning, demonstrasi, *editing*, *game* berbisik, *game berbaur*, gerakan kreatif, permainan, mengajar, *movie learning*, penokohan, parodi, pembicara tamu, membaca puisi/pantun, reportase, sosio drama, simulasi, *service learning*, dan sebagainya.

2. Strategi Pembelajaran Daring (PJJ)

Strategi dalam pembelajaran daring untuk mengatasi situasi darurat seperti pandemi Covid-19 umumnya dilakukan dengan beberapa cara. Pertama, peserta didik perlu melakukan manajemen waktu untuk mengatur jam belajar, bermain, dan berkegiatan lainnya selama pembelajaran daring, agar dapat hadir tepat waktu. Kedua, peserta didik memenuhi pembelajaran tatap muka dalam jaringan dengan terjadwal dalam kurun waktu kurang lebih 60 menit, selebihnya dilakukan secara mandiri. Ketiga, tidak ada salahnya peserta didik mengikuti pelatihan di sanggar-sanggar atau pengrajin di sekitar rumah. Peserta didik atas dukungan orang tua dapat membentuk kelompok sanggar. Sanggar bisa dijadikan salah satu sarana untuk belajar aktif dan menyenangkan selama pembelajaran daring. Pembelajaran daring sangat memerlukan kerja sama dengan orang tua murid, karena orang tua muridlah yang banyak membantu peserta didik belajar di rumah.



H. Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila



Profil Pelajar Pancasila (P3) dirancang untuk menjawab satu pertanyaan besar, yaitu “pelajar dengan profil (kompetensi) seperti yang ingin dihasilkan oleh sistem pendidikan Indonesia. Pelajar Indonesia merupakan pelajar sepanjang hayat yang kompeten, berkarakter, dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila.” Pernyataan ini berkaitan dengan dua hal, yaitu kompetensi untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan untuk menjadi manusia unggul dan produktif di abad ke-21. Dalam hal ini, peserta didik Indonesia diharapkan dapat berpartisipasi dalam pembangunan global yang berkelanjutan serta tangguh dalam menghadapi berbagai tantangan. Profil Pelajar Pancasila memiliki enam kompetensi yang dirumuskan sebagai dimensi kunci. Keenamnya saling berkaitan dan menguatkan sehingga upaya mewujudkan Profil Pelajar Pancasila yang utuh membutuhkan perencanaan dalam kegiatan pembelajaran.

Proyek Pelajar Pancasila (PPP) merupakan proyek integrasi bersama antar-mata pelajaran atau antaraspek pada satu mata pelajaran dengan pihak sekolah. Tujuannya adalah sebagai penguatan nilai-nilai PPP. Nilai-nilai PPP dapat dipilih maksimal tiga dari enam yang ditetapkan pemerintah.

Proyek ini dilakukan sedikitnya dua hingga tiga proyek dalam setahun. Jumlah jam pelajaran terdiri dari 36 JP. Tema yang dipilih dalam proyek PPP merupakan isu terdekat seputar kehidupan peserta didik, sebagai contoh masalah lingkungan sekolah. Metode pembelajaran menggunakan *Project Best Learning* dan *Problem Solving*.

Teknisnya adalah Satuan Pendidikan menunjuk satu atau dua orang guru untuk mengoordinasikan kegiatan proyek PPP. Guru dapat mengusulkan tema proyek yang akan digarap kepada sekolah. Sekolah meminta guru mata pelajaran mengidentifikasi kesesuaian materi yang tengah dipelajari peserta didik dalam satu semester dengan tema proyek PPP. Mata pelajaran yang dapat terintegrasi dapat bergabung dalam proyek tersebut dan dapat menyelenggarakan secara bersama-sama. Guru yang terlibat dapat menyusun proposal proyek PPP tersebut,

lalu pelaksanaannya dilakukan dengan bermusyawarah bersama peserta didik.

Peserta didik dapat membentuk kelompok dan menentukan kepanitiaan. Peserta didik dapat membagi tim sesuai mata pelajaran yang diminati untuk membuat karya sesuai rencana. Tugas peserta didik menyelidiki masalah, mencari solusi berdasarkan mata pelajaran yang terkait, dan mempresentasikan hasil penemuannya bersama kelompok. Pada mata pelajaran yang terkait tersebut peserta didik berkarya sesuai rancangan yang telah mereka buat bersama-sama. Untuk lebih jelasnya, lihat contoh proyek PPP pada Bagian III.

I. Interaksi Guru, Orang Tua, dan Masyarakat

Peranan orang tua sangat membantu perkembangan belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan orang tua turut bertanggung jawab atas kemajuan belajar anaknya. Orang tua diharapkan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam mencapai kesuksesan belajarnya di sekolah. Peran orang tua dapat dilakukan dengan cara memuji, memotivasi, memberi hadiah, menegur, mengawasi, serta mendukung setiap program sekolah.

Keberhasilan peserta didik di sekolah merupakan tanggung jawab bersama antara guru dan orang tua. Guru dan orang tua merupakan mitra dalam menunjang keberhasilan pembelajaran peserta didik. Guru perlu mengomunikasikan kegiatan pembelajaran peserta didik kepada orang tua dan bekerja sama dalam ketercapaian pembelajarannya.

Orang tua dan guru sama-sama pendidik bagi peserta didik. Guru mendidik di sekolah, sedangkan orang tua di rumah. Tentunya antara peserta didik, guru dan orang tua harus terjalin interaksi, agar pendidikan terpenuhi sesuai kebutuhan peserta didik. Komunikasi menjadi hal penting untuk dilakukan oleh guru dan orang tua.

Keterlibatan orang tua dalam pembelajaran di sekolah, di antaranya memenuhi undangan sekolah, ikut terlibat dalam kegiatan sekolah, mendampingi peserta didik belajar di rumah, mengajak *study tour* atau kunjungan ke pusat pembelajaran sesuai materi yang dipelajari peserta didik, berbagi pengalaman kepada peserta didik, dan sebagainya.

J. Asesmen



Asesmen pada Prakarya Kerajinan dibuat mengacu pada Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), karena di dalam ATP telah ditentukan jenis dan teknik penilaian untuk ketercapaian setiap Capaian Pembelajaran (CP). Berikut adalah hal-hal yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan asesmen Prakarya Kerajinan.

1. Asesmen Diagnostik

Asesmen ini dilakukan di awal unit sebagai alat bagi guru untuk mengetahui kemampuan peserta didik berdasarkan pencapaian tujuan pembelajaran sebelumnya (*prior knowledge*). Asesmen ini membantu guru untuk menentukan titik awal kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan peserta didik dalam kegiatan belajar di kelas. Bisa saja untuk anak yang telah mencapai pemahaman lebih tidak memperoleh kegiatan dari awal, melainkan lanjut kepada kegiatan berikutnya. Beberapa bentuk asesmen diagnostik yang dapat dilakukan, antara lain:

- a. Mengajukan pertanyaan atau pernyataan pada kegiatan pendahuluan di awal unit atau awal kegiatan untuk mengukur pengetahuan peserta didik, bentuknya dapat berupa respon tunjuk jari atau ceklis. Asesmen awal yang dilakukan guru ini tidak harus dinilai dengan rubrik, tetapi dapat langsung dicek dari hasil jawaban peserta didik. Guru dapat melakukan tindak lanjut pembelajaran terhadap respon peserta didik.
- b. Memberikan kegiatan menggambar atau membentuk karya menggunakan bahan yang mudah dicari untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mengomunikasikan gagasannya dalam bentuk visual. Asesmen ini dapat dilakukan dalam waktu sesingkat singkatnya maksimal 5 menit.
- c. Mendesain permainan (game) di kelas untuk melihat kemampuan peserta didik dalam memahami prosedur ataupun sebuah situasi. Asesmen ini dapat dikreasikan oleh guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

2. Asesmen Formatif

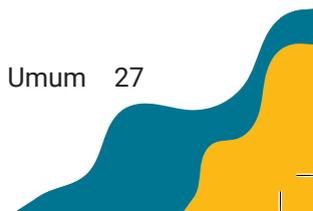
Asesmen ini menekankan pada proses aktivitas yang berlangsung di kelas untuk memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan sikap terkait Profil Pelajar Pancasila, pengetahuan, dan keterampilan. Asesmen formatif dilakukan untuk memantau kemampuan peserta didik dalam menguasai Capaian Pembelajaran berdasarkan rubrik yang telah dibuat oleh guru. Asesmen ini dilakukan mengacu pada kegiatan yang dilakukan peserta didik dan didokumentasikan di dalam jurnal peserta didik/portofolio. Penguasaan Profil Pelajar Pancasila melebur dalam kegiatan kelas dan diamati oleh guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung melalui catatan guru.

Asesmen formatif meliputi;

- a. **unjuk kerja** (penampilan): asesmen dilakukan pada saat peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran membuat produk kerajinan dan guru membuat catatan tentang perilaku atau sikap maupun pencapaian peserta didik yang menonjol maupun hal-hal yang masih memerlukan perhatian.
- b. **hasil kerja** (produk): asesmen dilakukan terhadap kualitas hasil produk kerajinan termasuk di dalamnya adalah penilaian proses pengerjaan produk tersebut.
- c. **proyek**; penilaian terhadap satu tugas yang harus diselesaikan peserta didik dalam jangka waktu tertentu. Tugas tersebut dapat berupa pemasaran, pengumpulan data, eksperimen, dan sebagainya. Proses ini dapat didokumentasikan dengan baik.
- d. **portofolio**; merujuk pada produk kerajinan yang dihasilkan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik. Peserta didik dapat mengumpulkan lembar kerja, tugas-tugas formatif, desain gambar sketsa produk, foto proses pembuatan dan foto hasil produk, serta rekaman kegiatan pemasaran, baik dalam bentuk foto, catatan jurnal, ataupun rekaman video dengan menyisipkan tautan dimana video tersebut telah diunggah ke dalam media sosial.

Berikut contoh petunjuk pelaksanaan tugas portofolio.

- a) Kumpulkan proses berkarya membuat produk kerajinan bahan alam lunak dari mulai kegiatan 1 hingga 4.
- b) Buatlah tulisan refleksi yang menunjukkan:



- 1) Pada bagian elemen mana yang merupakan hasil terbaikmu untuk dilakukan? (eksplorasi, desain, produksi, atau refleksi)
- 2) Kemampuan apa yang dicerminkan pada pengerjaan tugas tersebut?
- 3) Mengapa hal itu penting bagi dirimu?
- 4) Susun portofolionmu dengan rapi, menarik, diberi judul sesuai materi, dan perhatikan sistematika yang baik.
- 5) Penilaian portofolio dinilai sebagai berikut.
 - kelengkapan portofolio;
 - ada judul, sistematika, kerapian, dan kemenarikan portofolio; dan
 - tulisan refleksi.

Tabel I.3 Contoh Format Asesmen Produk

Produk	Skor				Keterangan
	1	2	3	4	
Kemampuan Desain Produk					
Kemampuan Produksi Kerajinan					
Kemampuan Revisi Produk Kerajinan					
Jumlah skor yang diperoleh					
Skor maksimum	12				

Tabel I.4 Contoh Format Asesmen Portofolio

Portofolio	Skor				Keterangan
	1	2	3	4	
Kelengkapan portofolio.					
Ada judul, sistematika, kerapian, dan kemenarikan portofolio					
Tulisan refleksi					
Jumlah skor yang diperoleh					
Skor maksimum	12				

Rumus Konversi Asesmen Produk dan Portofolio

Skor:
$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100 = \dots$$

Tabel I.5 Contoh Rubrik Asesmen Produk

Kriteria	Rubrik			
	Kurang Kompeten (<70)	Cukup Kompeten (71–80)	Kompeten (81–90)	Sangat Kompeten (91–100)
Kemampuan mendesain	Peserta didik mampu membuat konsep desain secara sederhana, gambar kurang jelas, tidak ada keterangan gambar.	Peserta didik mampu membuat konsep desain secara sederhana, gambar terlihat jelas, keterangan gambar dibuat sederhana dan dapat mengomunikasikan dengan baik.	Peserta didik mampu membuat konsep desain yang estetik dan ergonomis dengan detail, gambar terlihat jelas, keterangan gambar dibuat optimal dan dapat mengomunikasikan dengan baik	Peserta didik mampu membuat produk kerajinan dengan modifikasi bahan dan teknik, bentuk produk yang inovatif dan display/kemasan yang sustainable



Kriteria	Rubrik			
	Kurang Kompeten (<70)	Cukup Kompeten (71—80)	Kompeten (81—90)	Sangat Kompeten (91—100)
Kemampuan membuat produk	Peserta didik mampu membuat produk kerajinan dengan bahan seadanya dan teknik sederhana, tanpa membuat displai/kemasan.	Peserta didik mampu membuat produk kerajinan dengan bahan dan teknik yang baik dan terdapat displai/kemasan.	Peserta didik mampu membuat produk kerajinan dengan modifikasi bahan dan teknik dan displai/kemasan yang menarik.	Peserta didik mampu mengamati kritik dan saran, mengidentifikasi masalah produk yang dibuat, menemukan solusi dan menentukan perubahan bentuk dan displai/kemasan produk secara estetis dan inovatif.
Kemampuan merevisi produk	Peserta didik hanya mampu mengamati kritik dan saran tetapi belum dapat melakukan perubahan produk.	Peserta didik mampu mengamati kritik dan saran, mengidentifikasi masalah produk yang dibuat dan menentukan perubahan bentuk produk dan displai/kemasan. tetapi kurang optimal.	Peserta didik mampu mengamati kritik dan saran, mengidentifikasi masalah produk yang dibuat, menemukan solusi dan menentukan perubahan bentuk produk dan displai/kemasan dengan baik.	Peserta didik mampu mengamati kritik dan saran, mengidentifikasi masalah produk yang dibuat, menemukan solusi dan menentukan perubahan bentuk dan displai/kemasan produk secara estetis dan inovatif.

Tabel I.6 Contoh Rubrik Asesmen Portofolio

Kriteria	Rubrik			
	Kurang (<70)	Cukup (71-80)	Baik (81-90)	Sangat Baik (91-100)
Kelengkapan portofolio	Hanya memuat 1 elemen	Hanya memuat 2 elemen	Hanya memuat 3 elemen	Ada empat elemen, lengkap, berkualitas, mencerminkan karya terbaik

Kriteria	Rubrik			
	Kurang Kompeten (<70)	Cukup Kompeten (71—80)	Kompeten (81—90)	Sangat Kompeten (91—100)
Kemampuan membuat produk	Peserta didik mampu membuat produk kerajinan dengan bahan seadanya dan teknik sederhana, tanpa membuat displai/ kemasan.	Peserta didik mampu membuat produk kerajinan dengan bahan dan teknik yang baik dan terdapat displai/ kemasan.	Peserta didik mampu membuat produk kerajinan dengan modifikasi bahan dan teknik dan displai/ kemasn yang menarik.	Peserta didik mampu mengamati kritik dan saran, mengidentifikasi masalah produk yang dibuat, menemukan solusi dan menentukan perubahan bentuk dan displai/kemasan produk secara estetis dan inovatif.



Kriteria	Rubrik			
	Kurang Kompeten (<70)	Cukup Kompeten (71–80)	Kompeten (81–90)	Sangat Kompeten (91–100)
Kemampuan merevisi produk	Peserta didik hanya mampu mengamati kritik dan saran tetapi belum dapat melakukan perubahan produk.	Peserta didik mampu mengamati kritik dan saran, mengidentifikasi masalah produk yang dibuat dan menentukan perubahan bentuk produk dan display/ kemasan. tetapi kurang optimal.	Peserta didik mampu mengamati kritik dan saran, mengidentifikasi masalah produk yang dibuat, menemukan solusi dan menentukan perubahan bentuk produk dan display/ kemasan dengan baik.	Peserta didik mampu mengamati kritik dan saran, mengidentifikasi masalah produk yang dibuat, menemukan solusi dan menentukan perubahan bentuk dan display/kemasan produk secara estetis dan inovatif.

Tabel I.7 Contoh Rubrik Asesmen Portofolio

Kriteria	Rubrik			
	Kurang (<70)	Cukup (71-80)	Baik (81-90)	Sangat Baik (91-100)
Kelengkapan portofolio	Hanya memuat 1 elemen	Hanya memuat 2 elemen	Hanya memuat 3 elemen	Ada empat elemen, lengkap, berkualitas, mencerminkan karya terbaik

Kriteria	Rubrik			
	Kurang (<70)	Cukup (71-80)	Baik (81-90)	Sangat Baik (91-100)
Ada judul, sistematika, kerapian, dan kemenarikan portofolio	Hanya memuat 1 aspek	Hanya memuat 2 aspek	Hanya memuat 3 aspek	Ada judul, sistematis, rapi, dan menarik
Tulisan refleksi	Refleksi menjawab satu pertanyaan saja.	Refleksi menjawab dua pertanyaan	Refleksi menjawab tiga pertanyaan tetapi tidak menuliskan alasan dan tindak lanjut	Refleksi menjawab tiga pertanyaan atau lebih dan detail sesuai alasan dan tindak lanjut

K. Refleksi Guru



Tujuan pemberian refleksi adalah untuk mengekspresikan kesan konstruktif, pesan, harapan, dan kritik terhadap pembelajaran yang telah diterima peserta didik kepada guru dengan perasaan jujur dan tanpa tekanan. Refleksi dapat membantu guru untuk mengukur kemampuan mengajar masing-masing guru. Dengan pemberian refleksi, guru dapat mengintrospeksi diri untuk terus meningkatkan kemampuan mengajar hingga dapat mencapai tujuan yang ditetapkan sekolah.

Refleksi dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan guru berdasarkan dari hasil belajar peserta didik. Refleksi juga berguna untuk mengukur kualitas pendidikan lembaga sekolah dengan menggabungkan penilaian oleh guru, komite sekolah, dan dinas pendidikan. Dalam kegiatan refleksi dapat dilakukan pada akhir rangkaian kegiatan

dalam satu unit, dapat pula dilakukan saat akhir pertemuan. Dalam refleksi juga akan ditemui peserta didik yang mengalami pembelajaran remedial dan ada yang memperoleh bekal pengayaan. Remedial dan pengayaan dapat dilakukan di akhir kegiatan. Waktu penyelenggaraan remedial dan pengayaan dapat dilakukan saat pertemuan berjalan atau pun di luar pertemuan dengan mempertimbangkan durasi waktu dan kemampuan peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran dapat dievaluasi pada akhir setiap unitnya.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022
Buku Panduan Guru Prakarya: Kerajinan untuk SMP/MTs Kelas IX
Penulis: Karen Hardini, dkk.
ISBN: 978-602-427-910-3 (jil.3)

Panduan Khusus



Elemen, Capaian Pembelajaran, dan Tujuan Pembelajaran Fase D

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Observasi dan Eksplorasi	Peserta didik mampu mengamati produk kerajinan hasil modifikasi yang sesuai potensi lingkungan/kearifan lokal; dan mendeskripsikan bahan, alat, teknik, serta prosedur pembuatan.	Menunjukkan bahan, alat, teknik, potensi sumber daya alam sesuai lingkungan/kearifan lokal untuk menentukan produk kerajinan tekstil bahan alam dan tekstil bahan sintetis yang praktis, ekonomis, bernilai fungsi dan bernilai budaya.
Desain/Perencanaan	Peserta didik mampu merancang produk kerajinan dengan memodifikasi bahan, alat, dan teknik sesuai potensi lingkungan/kearifan lokal berdasarkan hasil pengamatannya.	Memodifikasi gagasan kreatif produk kerajinan tekstil bahan alam dan tekstil bahan sintetis , serta cara penyajiannya (<i>display</i> atau kemasan) dalam bentuk sketsa secara ergonomis, ekonomis, berbasis lingkungan dan kedaerahan.

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Produksi	Peserta didik mampu membuat produk kerajinan kreatif berdasarkan potensi lingkungan/kearifan lokal dengan modifikasi bahan, alat, dan teknik sesuai hasil desainnya secara mandiri dan/atau kerja sama.	Membuat produk kerajinan tekstil bahan alam dan tekstil bahan sintetis , serta <i>display</i> atau kemasan yang sesuai.
Refleksi dan Evaluasi	Peserta didik mampu merefleksikan hasil modifikasi produk kerajinan yang dibuat berdasarkan manfaat dan karakteristik produk sesuai potensi lingkungan/kearifan lokal.	Merefleksikan hasil produk kerajinan tekstil bahan alam dan tekstil bahan sintetis berdasarkan praktik pemasaran produk sesuai potensi lingkungan, kearifan lokal dan daerah lain.

Alokasi Waktu Pertemuan dalam Satu Tahun

SMP/MTs/bentuk lain yang sederajat Kelas IX
(Asumsi 1 tahun = 36 minggu dan 1 JP = 40 menit)

Mata Pelajaran	Alokasi Intrakurikuler Per Tahun (Minggu)	Alokasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Per Tahun	Total JP Per Tahun
Prakarya Kelas VII	72 (2)	36	108
Prakarya Kelas VIII	72 (2)	36	108
Prakarya Kelas IX	64 (2)	32	96

Sumber: Keputusan Menteri NOMOR 262/M/2022

Pembagian Waktu Pembelajaran Mata Pelajaran Prakarya Kerajinan Kelas IX dalam 1 Tahun

Semester I			Semester II		
Unit	1	2	3	4	5
Materi	Tekstil dan produk kerajinan tekstil bahan alam	Praktik membuat produk kerajinan tekstil dari bahan alam	Produk kerajinan tekstil bahan sintetis	Praktik membuat produk kerajinan tekstil dari bahan sintetis	Apresiasi produk kerajinan bahan tekstil alam dan sintetis
JP	4 × 2JP	11 × 2JP	1 × 2JP	7 × 2JP	9 × 2JP
Total JP	64 JP (Efektif)				
Asumsi 1 tahun = 32 minggu dan 1 JP = 40 menit)					

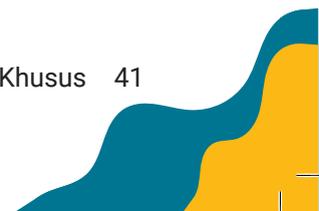
Semester 1	Unit 1	Unit 2
Elemen	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi dan eksplorasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi dan eksplorasi • Desain dan perencanaan • Produksi

Semester 1	Unit 1	Unit 2
TP	Menunjukkan bahan, alat, teknik, dan potensi sumber daya alam sesuai lingkungan/lokal untuk menentukan produk kerajinan tekstil bahan alam dan tekstil bahan sintetis yang praktis, ekonomis, bernilai fungsi dan bernilai budaya.	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan bahan, alat, teknik, dan potensi sumber daya alam sesuai lingkungan/lokal untuk menentukan produk kerajinan tekstil bahan alam yang praktis, ekonomis, bernilai fungsi dan bernilai budaya. • Memodifikasi gagasan kreatif produk kerajinan tekstil bahan alam, serta cara penyajiannya (<i>display</i> atau kemasan) dalam bentuk sketsa secara ergonomis, ekonomis, berbasis lingkungan, dan kedaerahan. • Membuat produk kerajinan tekstil bahan alam serta <i>display</i> atau kemasan yang sesuai.
Judul Unit	Mengenal Tekstil dan Produk Kerajinan Tekstil Bahan Alam	Mengkreasi Produk Kerajinan Tekstil Bahan Alam

Semester 1	Unit 1	Unit 2
Materi	Konten: <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian tekstil • Pengertian tekstil bahan alam • Pengertian produk kerajinan tekstil • Alat tekstil bahan alam • Pengolahan tekstil • Fungsi dan manfaat produk kerajinan tekstil 	Konten: <ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan desain produk dan kemasan kerajinan tekstil bahan alam • Pembuatan produk kerajinan tekstil bahan alam (pengolahan bahan) • Pembuatan desain produk dan kemasan kerajinan tekstik bahan alam (pengolahan permukaan) • Pembuatan produk kerajinan tekstil bahan alam (pengolahan permukaan bahan)
Pertemuan × JP	(4 pertemuan × 2 JP)	<ul style="list-style-type: none"> • Desain (4 pertemuan × 2 JP) • Produksi (7 pertemuan × 2 JP)

Semester 2	Unit 3	Unit 4	Unit 5
Elemen	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi dan eksplorasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi dan eksplorasi • Desain dan perencanaan • Produksi 	Refleksi dan evaluasi

Semester 2	Unit 3	Unit 4	Unit 5
TP	Menunjukkan bahan, alat, teknik, dan potensi sumber daya alam sesuai lingkungan/ lokal untuk menentukan produk kerajinan tekstil bahan sintetis yang praktis, ekonomis, bernilai fungsi dan bernilai budaya.	<ul style="list-style-type: none"> Menunjukkan bahan, alat, teknik, dan potensi sumber daya alam sesuai lingkungan/ lokal untuk menentukan produk kerajinan tekstil bahan sintetis yang praktis, ekonomis, bernilai fungsi dan bernilai budaya. Memodifikasi gagasan kreatif produk kerajinan tekstil bahan sintetis serta cara penyajiannya (<i>display</i> atau kemasan) dalam bentuk sketsa secara ergonomis, ekonomis, berbasis lingkungan, dan kedaerahan. Membuat produk kerajinan tekstil bahan sintetis serta <i>display</i> atau kemasan yang sesuai. 	Merefleksikan hasil produk kerajinan tekstil bahan alam dan tekstil bahan sintetis berdasarkan praktik pemasaran produk sesuai potensi lingkungan, kearifan lokal dan daerah lain.



Semester 2	Unit 3	Unit 4	Unit 5
Judul Unit	Mengenal Tekstil Bahan Sintetis	Memproduksi Kerajinan Tekstil Bahan Sintetis	Pameran Produk Kerajinan Tekstil
Materi	Konten: <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian tekstil bahan sintetis • Pengolahan tekstil bahan sintetis • Alat pengolahan tekstil bahan sintetis 	Konten: <ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan desain produk dan kemasan kerajinan tekstil bahan sintetis • Pembuatan produk kerajinan tekstil bahan sintetis (pengolahan bahan) • Pembuatan produk kerajinan tekstil bahan sintetis (pengolahan permukaan bahan) 	Konten: <ul style="list-style-type: none"> • Membuat proposal • Cara mencari sponsor • Cara <i>display</i> karya • Referensi <i>display</i> dan pameran produk
Pertemuan × JP	(1 × 2 JP)	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi (1 × 2 JP) • Desain dan Perencanaan (2 × 2JP) • Produksi (4 × 2 JP) 	(9 × 2 JP)

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022
Buku Panduan Guru Prakarya: Kerajinan untuk SMP/MTs Kelas IX
Penulis: Karen Hardini, dkk.
ISBN: 978-602-427-910-3 (jil.3)

Unit 1

Mengenal Tekstil dan Produk Kerajinan Tekstil Bahan Alam

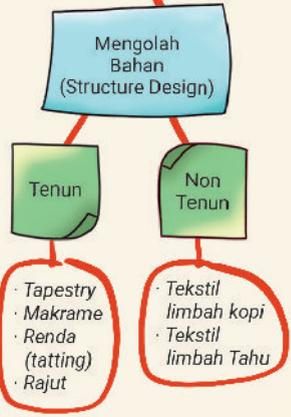
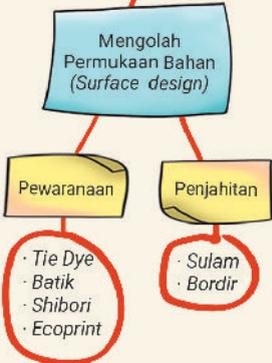
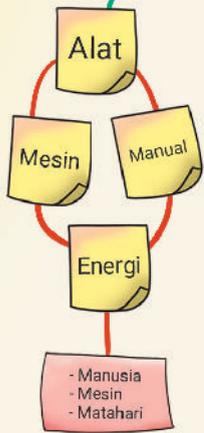
Alokasi Waktu: 4 x 2 JP



Apa saja produk kerajinan tekstil yang terbuat dari bahan alam di sekitar kita?

kata kunci: tekstil, kerajinan tekstil, bahan alam, ergonomis, budaya

Peta Materi



Elemen, Capaian Pembelajaran, dan Tujuan Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Observasi dan Eksplorasi	Peserta didik mampu mengamati produk kerajinan hasil modifikasi yang sesuai potensi lingkungan/kearifan lokal dan mendeskripsikan bahan, alat, teknik serta prosedur pembuatan.	Menunjukkan bahan, alat, teknik, dan potensi sumber daya alam sesuai lingkungan/kearifan lokal untuk menentukan produk kerajinan tekstil bahan alam yang praktis, ekonomis, bernilai fungsi dan bernilai budaya.

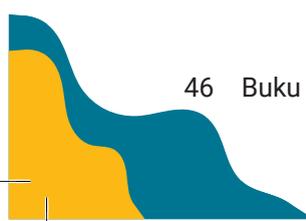
Dimensi Profil Pelajar Pancasila



Setelah mempelajari unit 1, peserta didik kegiatan pembelajaran prakarya kerajinan diharapkan dapat mencerminkan tujuan dimensi Profil Pelajar Pancasila, yaitu:

Dimensi Pelajar Pancasila	Elemen Dimensi Pelajar Pancasila	Kegiatan Pembelajaran Prakarya Kerajinan Menuju Indikator Dimensi Pelajar Pancasila
1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia	Akhlak kepada alam	Pembelajaran Prakarya Kerajinan mengangkat potensi daerah sesuai kearifan lokal sebagai rasa syukur

Dimensi Pelajar Pancasila	Elemen Dimensi Pelajar Pancasila	Kegiatan Pembelajaran Prakarya Kerajinan Menuju Indikator Dimensi Pelajar Pancasila
		terhadap kekayaan alam dan budaya yang diberikan Tuhan.
2) Berkebinekaan global	Komunikasi dan interaksi antarbudaya	Mengeksplorasi pengaruh budaya terhadap produksi kerajinan terutama dalam penerapan kearifan lokal dan memahami manfaat serta risiko yang didapat.
	Berkeadilan sosial	Berpartisipasi dalam menentukan aturan, kriteria, dan metode yang dilakukan bersama kelompok dalam pembelajaran kerajinan.
3) Bernalar kritis	Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan	Bertanya terhadap hal-hal yang diperlukan klarifikasi dan menganalisis gagasan dan informasi dari



Dimensi Pelajar Pancasila	Elemen Dimensi Pelajar Pancasila	Kegiatan Pembelajaran Prakarya Kerajinan Menuju Indikator Dimensi Pelajar Pancasila
		berbagai sumber sebagai inspirasi produk kerajinan.
4) Bergotong-royong	Kolaborasi	Membagi peran dan menyalurkan tindakan dalam musyawarah bersama saat pembelajaran kerajinan bersama kelompok.
	Kepedulian	Tanggap dan bertindak proaktif terhadap kondisi atau keadaan di lingkungan kelompok.

Deskripsi Unit 1

Setelah melewati satu semester mata pelajaran Prakarya Kerajinan jenjang kelas VIII tentang materi produk kerajinan berbahan organik dan anorganik, pada jenjang kelas IX ini peserta didik akan mengenal lebih jauh tentang produk kerajinan tekstil bahan alam dan sintetis di Indonesia serta ruang lingkupnya. Guru dapat menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan metode kegiatan permainan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Opsi permainannya, di antaranya ular tangga, bidik lingkaran, dan teka-teki silang. Model pembelajaran ini dapat dilakukan secara manual dan bersifat interaktif, yang diharapkan membuat peserta didik lebih aktif



secara motorik maupun sensorik dan menajamkan daya ingat. Dalam unit ini juga tersedia materi untuk pegangan guru sebelum memulai permainan.

Skema Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-	Kegiatan	Alokasi Waktu	Sarana
1 dan 2	Pengenalan materi tentang pengertian, teknik, dan energi dalam pembuatan kerajinan tekstil bahan alam menggunakan kegiatan pembelajaran permainan teka-teki silang.	4 JP	Alat tulis, buku, dan alat elektronik sebagai pencarian informasi
3	Pengenalan materi tentang fungsi dan contoh kerajinan tekstil bahan alam dan sintetis menggunakan kegiatan pembelajaran permainan ular tangga.	2 JP	Alat tulis, buku, dan alat elektronik sebagai pencarian informasi
4	Membuat jurnal visual kerajinan tekstil di daerah masing-masing.	2 JP	Alat tulis, alat dan bahan pembuatan jurnal visual

A. Informasi untuk Guru



1. Pengaturan Peserta Didik

Pada unit ini, guru dapat mengatur kegiatan di kelas dengan cara:

- **Kegiatan Individu**

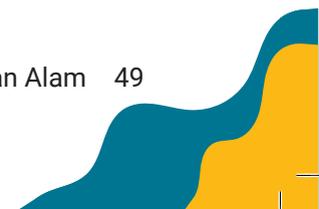
Guru dapat memberikan semacam kuis atau soal tanya jawab yang berkaitan dengan materi yang akan atau sudah diberikan di kelas. Karena metode pembelajaran pada unit menggunakan kegiatan permainan maka guru dapat melihat kemampuan peserta didik secara individu saat menjawab pertanyaan dalam permainan. Kegiatan lain juga bisa diberikan kepada peserta didik, seperti mengamati lingkungan sekitar dan membaca buku di kelas/perpustakaan/media *online* yang terkait dengan materi.

- **Kegiatan Berkelompok**

Guru dapat mengatur peserta didik secara berkelompok sesuai panduan permainan dalam kegiatan pembelajaran. Guru dapat membagi peserta didik secara acak atau dari pencampuran antara peserta didik yang memiliki pemahaman tingkat tinggi, sedang, dan rendah. Upaya ini dapat digunakan secara efektif untuk membuat peserta didik memahami materi secara langsung melalui kegiatan praktik atau mengalaminya. Metode ini juga melatih peserta didik untuk memiliki sikap gotong-royong, berpikir taktis, dan kreatif.

2. Penataan Kelas

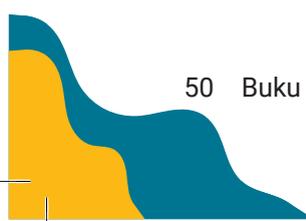
Kegiatan pembelajaran berbasis permainan dapat dilakukan guru di ruang kelas, lapangan sekolah (jika memungkinkan dan tidak mengganggu lingkungan sekolah), dan lingkungan di sekitar sekolah yang memungkinkan untuk pelaksanaan permainan. Sebelum melakukan kegiatan permainan, guru dapat meminta peserta didik untuk melakukan observasi mencari contoh tekstil bahan alam di sekitar peserta didik.



3. Sumber Belajar (Sarana dan Prasarana)

Guru seyogyanya dapat mempersiapkan berbagai sarana dan prasarana untuk kegiatan permainan. Selain itu, guru dapat mempersiapkan model kegiatan lain sebagai antisipasi jika situasi tidak memungkinkan pelaksanaan kegiatan bermain. Guru perlu menyiapkan sebagai berikut:

- Media pembelajaran semacam kartu berisi pertanyaan, jawaban, dan peraturan permainan.
- Media pembelajaran teka-teki silang dengan menggunakan kertas, spidol/bolpoin, *double tip*/selotip plastik, dan papan tulis.
- Contoh berbagai tekstil bahan alam di lingkungan sekitar.
- Contoh produk kerajinan tekstil bahan alam di lingkungan sekitar.
- Alat perangkat lunak jika menggunakan media elektronik seperti *power point* untuk menyampaikan materi.
- Video berbagai peristiwa yang mengakibatkan terproduksinya limbah yang merugikan.
- Video *tutorial* tentang materi tekstil bahan alam.
- Video *tutorial* pembuatan produk kerajinan tekstil bahan alam.
- Video tentang seniman/perajin dan daerah asal kerajinan yang berkaitan dengan aktivitas pembuatan produk kerajinan tekstil bahan alam, serta memanfaatkan berbagai tautan dari YouTube dan Google yang dapat menambah wawasan.
- Perangkat elektronik pendukung, seperti laptop/komputer, kamera *handphone*, tablet, dsb.
- Berbagai alat dan bahan di lingkungan sekitar yang dapat mendukung proses kegiatan belajar, seperti batu, ranting, daun kering, kertas, dll.



4. Metode

Pada unit ini, guru dapat menerapkan metode seperti:

- **Penyampaian Jenis Permainan dan Aturan Main**

Guru menjelaskan tentang permainan yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan aturan mainnya sesuai langkah-langkah dalam materi pegangan guru.

- **Sumbang Saran (*Brainstorming*)**

Setelah peserta didik mendengar penjelasan tentang permainan maka guru perlu memberi kesempatan bagi peserta didik untuk memahami prosedur permainan dan mencari informasi seputar materi di dalam permainan.

- **Kegiatan Permainan**

Peserta didik melakukan kegiatan permainan mengikuti prosedur yang telah disampaikan oleh guru. Guru memiliki kesempatan untuk menjelaskan materi saat peserta didik mengambil soal dan menjawabnya.

- **Diskusi**

Diskusi dapat dilakukan setelah kegiatan permainan selesai. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mendiskusikan wawasan yang mereka dapat saat menjawab soal dan mendengarkan jawaban temannya.

5. Interaksi dengan Orang Tua

- Guru perlu menginformasikan kepada orang tua tentang berbagai jenis tekstil bahan alam di rumah mereka, dan menunjukkannya kepada anak-anak.
- Guru perlu menginformasikan kepada orang tua untuk menunjukkan berbagai jenis tekstil bahan alam di lingkungan sekitar kepada anak-anak.



B. Pembelajaran

Materi pegangan guru pada unit ini merupakan pokok materi yang melebur dalam proses kegiatan pembelajaran berbasis permainan

Pertemuan Ke-1 Dan Ke-2

Tujuan Pembelajaran



Memberi wawasan tentang perbedaan tekstil dan produk kerajinan tekstil, serta karakteristik bahan alam yang dapat digunakan untuk mengolah produk tekstil di lingkungan sekitar.

Konteks Kedaerahan

Tenun *Bemberika Gauk* - Toraja

Toraja memiliki kain yang khusus digunakan untuk upacara adat, seperti kain hitam yang digunakan saat menghadiri *Rambu Solo* dan kain kerajinan tenun untuk upacara *Mararang Benua*. Toraja terkenal dengan kain-kain hasil kerajinan tenunnya yang beragam dan memiliki corak khas. Salah satunya adalah sarung tenun *bemberika gauk* yang memiliki motif khas Toraja. Sarung Toraja terbuat dari benang wol dan benang jahit warna-warni yang mencolok mata. Proses pembuatannya banyak yang masih menggunakan alat tenun tangan dan alat tenun bukan mesin (ATBM) yang biasanya membutuhkan waktu 2 bulan untuk menghasilkan satu kain.



Gambar 1.1 Kain Bemberika Gauk

A. Ruang Lingkup Tekstil dan Produk Kerajinan Tekstil Bahan Alam

1. Pengertian Tekstil Bahan Alam

Tekstil adalah material dari hasil pemintalan benang yang dilakukan secara manual menggunakan tangan maupun memakai mesin. Bahan alami yang dapat digunakan untuk pembuatan tekstil bisa dari tumbuhan dan biji-bijian, seperti kapas, sutra kepompong, bulu domba, dll. Hasil pengolahan tekstil biasanya berupa kain yang kemudian dimodifikasi dengan berbagai elemen estetis.



Gambar 1.2 Proses memintal benang oleh para penenun asal Tuban, Jawa Timur
Sumber: Threes Amir dan Samuel Wattimene/Tenun Gedog Tuban, hlm 50 & 72.

2. Pengertian Produk Kerajinan Tekstil

Produk kerajinan tekstil adalah kerajinan yang pembuatannya menggunakan tekstil sebagai material utamanya. Produk tekstil

memiliki beragam jenis dan motif, serta berbagai fungsi untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

3. Pengolahan Teknik Tekstil

a. Mengolah Permukaan Bahan (*Surface Design*)

Pengolahan permukaan bahan atau *surface design* adalah cara menghias permukaan kain dengan berbagai teknik hias, baik secara manual atau memakai mesin.

1) Pewarnaan

Tie Dye

Tie dye adalah teknik membuat motif dengan cara ikat-celup secara manual. Teknik ini sering dipilih untuk mengolah permukaan bahan karena prosesnya yang mudah dan bisa dilakukan siapa saja. Teknik ini dilakukan dengan cara mengikat kain sesuai kreasi. Ikatannya yang kencang pada kain berfungsi untuk menghalangi masuknya cairan warna pada kain. Ketika warna dikunci menggunakan larutan, kemudian ikatan dibuka maka pola dalam ikatannya tidak terkena resapan cairan warna. Pola inilah yang disebut pembuatan motif dengan teknik *tie dye*. Pewarnaan menggunakan teknik *tie dye* dapat dilakukan dengan 4 cara ikat, yaitu:

- Diikat (tali rafia/karet)
- Dijelujur (benang nilon)
- Disampul
- Dibungkus dengan kerikil/logam/mutiara/material lainnya.





Gambar 1.3 Hasil *workshop* pewarnaan sapu tangan teknik *tie dye* anak-anak usia dini
 Sumber: Karen Hardini (2022)

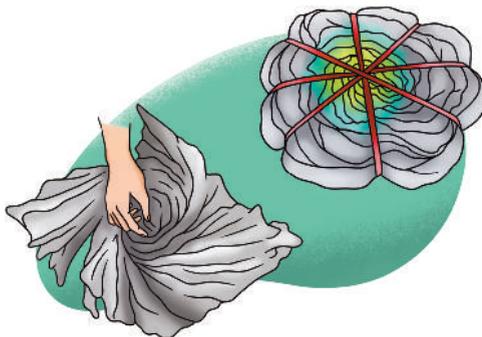
Teknik Ikatan Pola



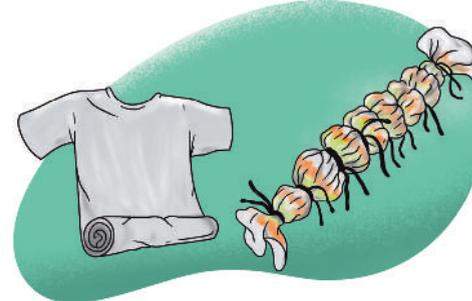
Teknik Ikatan Mawar



Teknik Spiral



Teknik Gulung Ikat



Teknik Ikatan Bola



Teknik Simpul



Gambar 1.4 Macam teknik *tie dye*

Batik

Istilah batik berasal dari kata dalam bahasa Jawa, yaitu *'amba'* dan *'tik'*. Kata *'amba'* memiliki arti menulis, lebar, dan luas; sedangkan *'tik'* atau *'nitik'* artinya membuat titik. Batik adalah suatu cara menulis dengan membuat titik pada kain yang lebar. Proses pembuatan batik tulis dilakukan menggunakan malam (lilin) dan canting, dengan membuat pola-pola ornamen yang khas. Kain yang telah dicanting kemudian diwarnai menggunakan pewarna khusus batik.



Gambar 1.5 Alat dan bahan membuat batik



Gambar 1.6 Proses membuat batik dengan malam (lilin) dan canting

Sumber: Della Naradika (2022)

Shibori

Shibori adalah istilah dari bahasa Jepang, yaitu *shiboru* yang artinya teknik menghias kain dengan cara mengikat, menjahit, dan melipat kain kemudian dicelup dengan warna. Hasil teknik *shibori* akan membentuk pola tertentu. Cara mewarnai dengan teknik ini hampir sama dengan pewarnaan pada batik, yaitu pada proses pencelupan warnanya. Perbedaannya hanya pada cara memperlakukan kain.

Shibori memiliki 57 teknik. Dua teknik di antaranya menggunakan pola dan penjepit kayu yang diwarnai dengan pewarna kimia batik, serta teknik korosi (proses memberi efek karat menggunakan besi yang terkena asam tinggi).



Gambar 1.7 Pewarnaan dengan teknik *shibori* menggunakan pola dan penjepit dari kayu
Sumber: Karen Hardini (2022)



Gambar 1.8 Hasil pewarnaan teknik *shibori* ibu-ibu PKK di Yogyakarta
Sumber: Karen Hardini (2022)





Gambar 1.9 Eksperimen hasil pewarnaan teknik *shibori* dengan korosi besi
Sumber: Karya Meta Enjelita (2020-2022)

Ecoprint

Ecoprint adalah teknik menghias permukaan kain dengan cara cetak memakai bahan alami ramah lingkungan. Hasil teknik *ecoprint* akan menghasilkan motif unik berbentuk daun. Bahan untuk teknik ini dapat menggunakan bunga, daun, hingga batang tumbuhan. Pembuatan *ecoprint* bisa dilakukan dengan tiga cara, yaitu dipukul, dikukus (*steaming*), dan difermentasi.



Gambar 1.10 Contoh hasil *ecoprint* dengan teknik kukus menggunakan daun jati
Sumber: Della Nardika (2022)



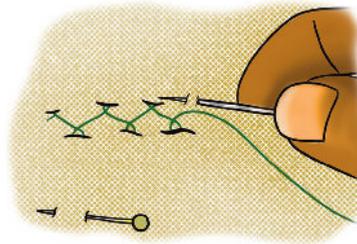
Gambar 1.11 Contoh ecoprint dengan teknik pukul menggunakan eksperimen berbagai jenis daun

Sumber: Karen Hardini (2019)

2) Penjahitan

Sulam

Sulam adalah teknik menjahit menggunakan keterampilan tangan dengan menusukan jarum dan benang pada kain yang sudah diberi pola. Ada beberapa teknik sulam sederhana, yaitu tusuk jelujur, tusuk pipih, tusuk kelim, tusuk tangkai, tusuk silang (kristik), tusuk miring, tusuk rantai, dan lainnya.



Tusuk Kembang



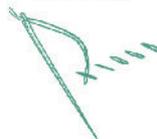
Tusuk Rantai



Tusuk Tangkai



Tusuk Miring



Tusuk Silang



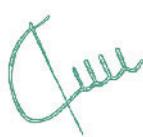
Tusuk Holbein



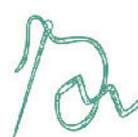
Tusuk Tikam Jejak



Tusuk Feston



Tusuk Kelim



Tusuk Pipih



Gambar 1.12 macam-macam simpul dalam menyulam

Bordir

Bordir merupakan teknik menghias kain yang hampir sama dengan sulam, namun alat yang digunakan berbeda. Teknik bordir menggunakan mesin jahit sebagai alat kreasinya. Pembuatan bordir juga menjadi keterampilan dalam penggunaan mesin jahit, baik secara manual dan elektrik. Penggunaan mesin jahit manual dapat memanfaatkan kekuatan kayuh mesin, sedangkan mesin jahit elektrik memakai daya listrik atau dinamo. Proses pembuatan bordir tetap sama dengan sulam, yaitu membuat gambar pola kemudian menusukkan jarum memakai mesin jahit.



Gambar 1.13 Teknik bordir dengan mesin jahit

b. Pengolahan Bahan (*Structure Design*)

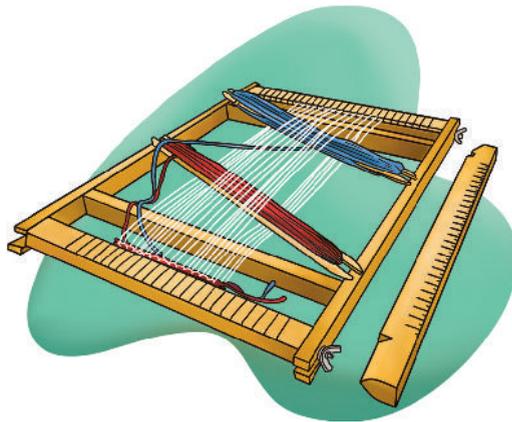
Structure design atau pengolahan bahan tekstil adalah teknik menghias kain dari pengolahan bahan mentah saat belum dianyam atau ditenun. Pengolahan bahan juga bisa dilakukan dengan menggabungkan bahan lainnya yang dapat diolah menjadi kain, kulit, atau lainnya. Pengolahan bahan tekstil dalam unit ini dibagi menjadi 2, yaitu tenun dan non-tenun.

1) Tenun

Tenun adalah proses membuat kain dengan cara menganyam benang menggunakan alat tenun. Proses menenun dilakukan dengan cara menganyam benang dalam posisi horizontal dan vertikal, dengan ukuran yang membentang panjang dan lebar. Anyaman ini membentuk beragam motif khas sesuai daerah masing-masing, seperti tenun Toraja, tenun Lampung, tenun Pulau Seram, dan lain sebagainya.

Tapestri

Kerajinan tapestri banyak tersebar di berbagai daerah dan industri kerajinan di Indonesia. Jika dilihat dari bentuk dan polanya, tapestri hampir mirip dengan tenun. Alatnya pun memiliki bentuk yang sedikit sama. Namun teknik pembuatannya berbeda, yaitu menggunakan alat tenun vertikal yang menjadikan dua benang saling bersilangan.



Gambar 1.14 Alat dan hasil pembuatan tapestri

Renda

Renda adalah teknik membuat hiasan menggunakan alat berupa benang dan jarum untuk menghasilkan rangkaian benang yang indah. Teknik renda hampir sama dengan sulam, yaitu menautkan benang atau tali. Namun pola yang dihasilkan berbeda. Renda biasanya dibuat dengan bentang yang menyerupai jaring-jaring

terbuka. Hasil renda biasanya digunakan sebagai hiasan busana, aksesoris tas, atau benda lainnya.



Gambar 1.15 Contoh kerajinan renda

Sumber: Della Naradika (2022)

Rajut

Rajut adalah teknik menautkan dan menyimpul benang menggunakan jarum untuk menghasilkan sebuah kain sebagai pelengkap benda tertentu ataupun hiasan. Benda-benda yang dibuat menggunakan teknik rajut, di antaranya tas, syal, jaket, bando, pengait masker, kalung, gelang, dan lain sebagainya. Teknik ini terkadang dimodifikasi dengan membuat rumbai-rumbai pada ujung kaitannya untuk menambah kesan estetik.



Gambar 1.16 Contoh hasil rajutan

Sumber: Alison Dupernex/Rajut untuk Pemula, hlm 6

Makrame

Makrame merupakan salah satu teknik membuat produk kerajinan bahan alam yang memiliki kelenturan untuk dijadikan simpul. Makrame biasanya dibuat dengan memanfaatkan tenaga manusia (manual), yakni menggunakan alat berupa batang kayu untuk membantu proses menyimpul.



Gambar 1.17 Gantungan kunci dan hiasan dinding dengan teknik makrame
Sumber: Della Naradika (2022)

2) Non-Tenun

Tekstil non-tenun adalah jenis pembuatan material tekstil yang tidak menggunakan pital benang. Tekstil non-tenun dibuat menggunakan proses reaksi bahan kimia tertentu yang menghasilkan lembaran menyerupai kain atau kulit.

Tekstil Limbah Kopi

Limbah ampas kopi merupakan limbah yang mudah ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Ampas kopi sisa konsumsi dapat dimanfaatkan untuk bahan pembuatan tekstil. Proses pembuatannya dilakukan dengan cara menambahkan cairan kimia sebagai campurannya dan melalui pengolahan yang berulang-ulang. Materi ini dapat menjadi tambahan pengetahuan peserta didik tentang material tekstil selain benang yang biasa digunakan dalam produksi kerajinan tekstil.



Gambar 1.18 Ampas kopi; Ampas kopi yang telah dilarutkan dengan bahan kimia
Sumber: Ekperimental Lutfiaz Tri Annisa (2022)



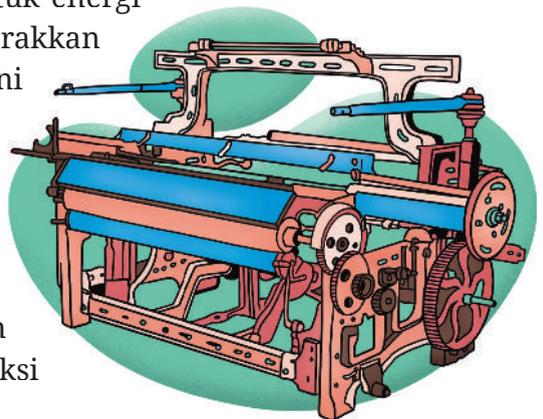
Gambar 1.19 Eksperimen pembuatan bahan tekstil menggunakan limbah kopi
Sumber: Karya Lutfiaz Tri Annisa (2022)

B. Alat Pembuatan Produk Kerajinan Tekstil

Pembuatan produk kerajinan tekstil memiliki beragam cara, mulai dari teknik konvensional hingga modern (pengembangan dalam aspek teknik dan penggunaan alatnya). Berikut macam-macam teknik dan alat yang dapat digunakan dalam produksi kerajinan tekstil.

1. Mesin

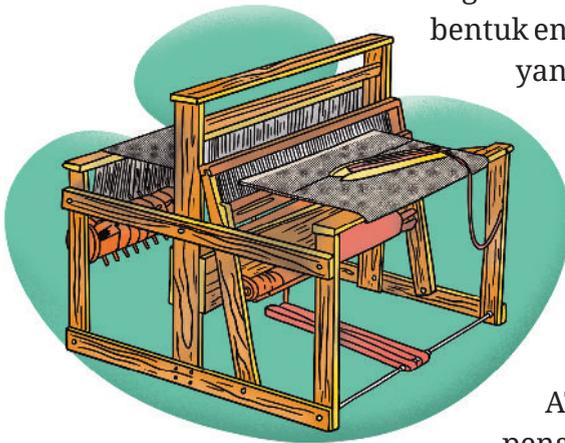
Energi mesin merupakan salah satu bentuk energi yang dapat digunakan untuk menggerakkan alat produksi kerajinan tekstil. Energi ini berupa tenaga mesin modern. Aktivitas memproduksi benda kerajinan berskala besar sangat memerlukan tenaga mesin untuk mempercepat produksi dan meringankan pekerjaan. Pada prinsipnya, penggunaan tenaga mesin merupakan salah satu energi yang mendukung produksi kerajinan tekstil.





Gambar 1.20 Proses pembuatan tenun

2. Manual (Tradisional)



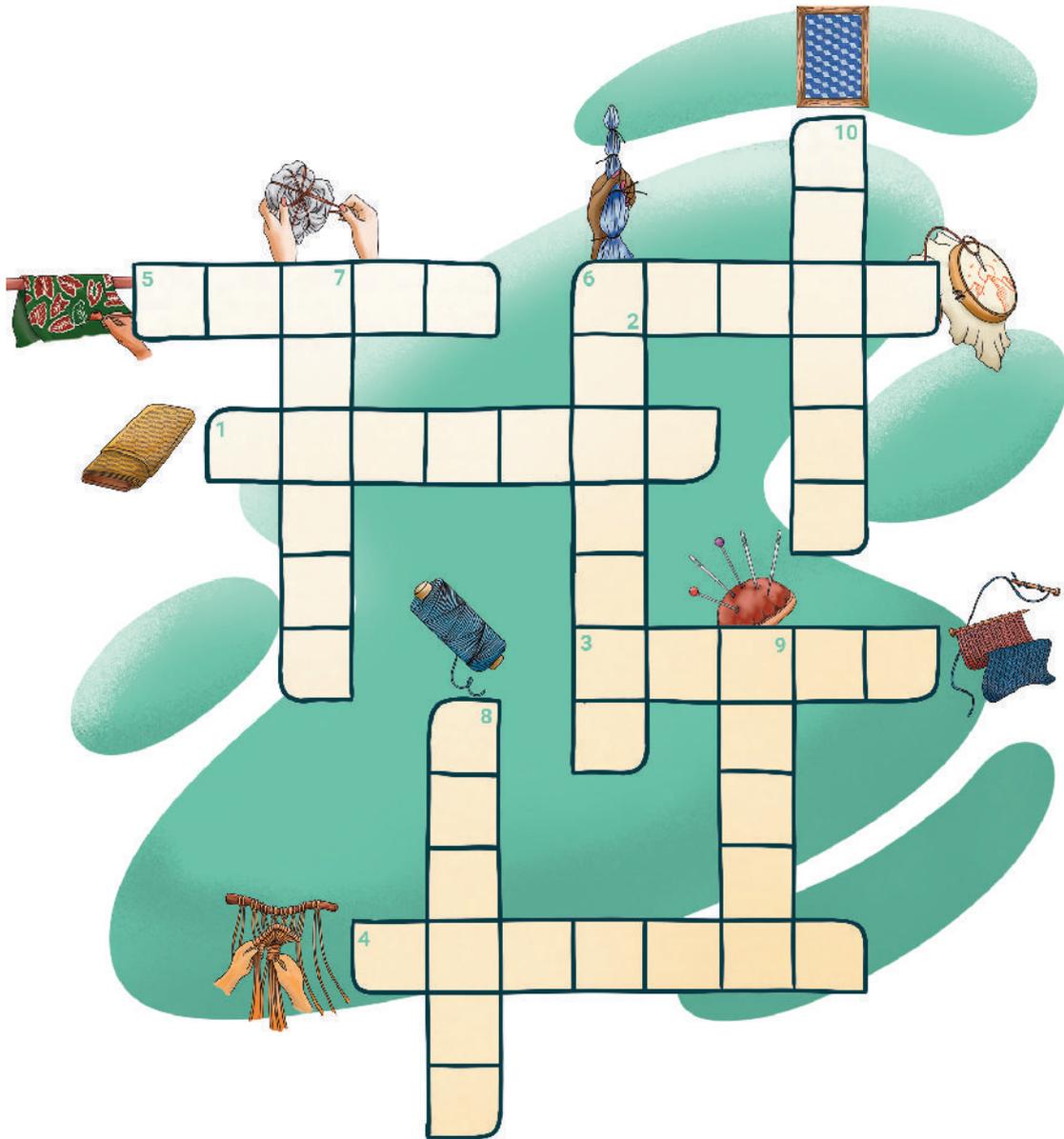
Energi manual atau bukan mesin merupakan bentuk energi yang berasal dari alat selain mesin yang digerakkan dengan bahan bakar. Energi ini juga tidak menggunakan tenaga manusia secara keseluruhan. Contoh energi manual dapat kita lihat pada aktivitas para penenun di daerah-daerah yang masih menggunakan alat tenun bukan mesin (ATBM). Meski berupa alat, ATBM merupakan alat yang sistem pengoperasiannya membutuhkan bantuan tenaga manusia.



Gambar 1.21 Proses pembuatan tenun dengan ATBM

Sumber: *Majalah National Geography*, 22 (2009)

C. Mengenal Permainan Teka-teki Silang

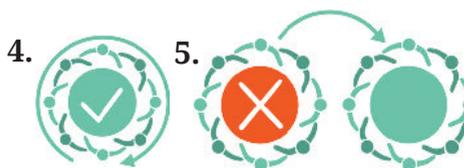
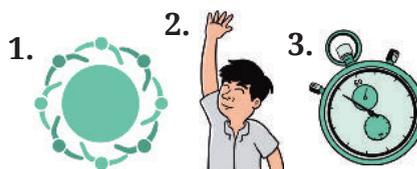
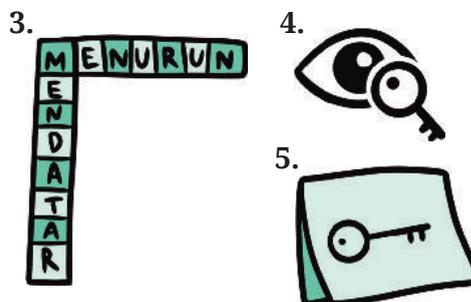
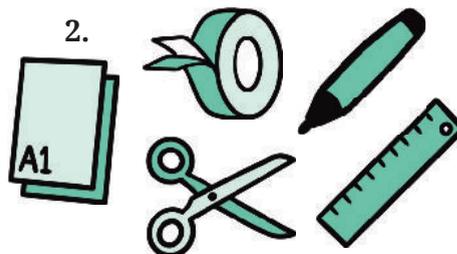
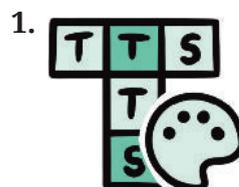


Langkah Pembuatan Media Pembelajaran Teka-teki Silang

- Tentukan tema TTS.
- Siapkan satu lembar kertas berukuran A1, bolpoin/spidol, penggaris, gunting, dan *double tip*.
- Buat soal masing-masing 5 untuk kategori mendatar dan menurun, sekaligus jawaban singkatnya.
- Guru dapat menambahkan gambar sebagai visual kunci pertanyaannya.
- Buatlah kunci jawaban pada kertas berbeda.
- Kemudian buatlah garis membentuk gambar kotak-kotak hingga membentuk visual TTS (bentuk dapat dikreasikan).
- Guru dapat membuat TTS menyesuaikan alat dan bahan di lapangan.
- Guru dapat menggandakan contoh TTS yang ada di lampiran unit 1.

Aturan Permainan

- Guru membagi peserta didik ke dalam 3-4 kelompok. Tiap kelompok beranggotakan 6-8 peserta didik.
- Salah satu perwakilan kelompok maju ke depan untuk memilih pertanyaan secara bebas, yaitu soal mendatar atau menurun.



- Satu pertanyaan harus dijawab dalam waktu kurang lebih 60 detik untuk setiap peserta.
- Jika jawaban **benar** maka peserta dalam satu kelompok dapat melanjutkan pertanyaan berikutnya.
- Jika jawaban **salah** maka pertanyaan berikutnya akan dilempar kepada kelompok selanjutnya.
- Pada setiap soal yang didapatkan peserta didik, guru dapat menjelaskan materi yang berkaitan dengan soal.

Contoh Pertanyaan dan Jawaban TTS

Kategori	Soal	Kunci jawaban
Mendatar	1. Material hasil dari pemintalan benang	Tekstil
	2. Teknik menusukkan jarum dan benang pada kain	Sulam
	3. Teknik menyimpul benang menggunakan jarum	Rajut
	4. Teknik menyimpul benang menggunakan tangan	Makrame
	5. Membuat pola menggunakan canting dan lilin/malam	Batik
Menurun	6. Pewarnaan dengan pola dan penjepit kayu	<i>Shibori</i>
	7. Pewarnaan dengan mengikat kain menggunakan tali	<i>Tie dye</i>
	8. Tenun adalah teknik memintal kapas menjadi	Benang
	9. Alat untuk menyulam adalah	Jarum
	10. Manfaat produk kerajinan tekstil	Hiasan

Model Pembelajaran



Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini menggunakan metode *Discovery Learning* berbasis permainan teka-teki silang. Permainan ini memungkinkan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran dengan cara beraktivitas sehingga dapat melatih daya serap dan ingatan.

Langkah-Langkah Pembelajaran



Alokasi waktu: $1 \times 2 \times 40$ menit

A. Kegiatan Awal

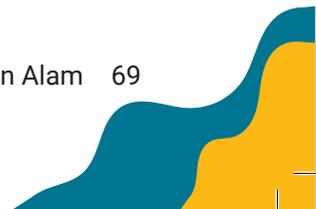
- Guru dapat menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik.
- Guru meminta peserta didik mengisi asesmen diagnostik untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik (asesmen dapat dilihat pada lampiran Bab 1).
- Guru menyampaikan pengantar rencana kegiatan inti, yaitu belajar tentang ruang lingkup produk kerajinan menggunakan permainan TTS.
- Guru memberikan pertanyaan pemantik, seperti:

*Sebutkan contoh kerajinan tekstil yang pernah dilihat atau dimiliki?
Coba jelaskan kerajinan tekstil tersebut dibuat dari bahan apa?
Apa mungkin benda-benda di alam dapat digunakan sebagai bahan produksi tekstil?*

B. Kegiatan Inti

1. Memberikan Rangsangan (*Stimulation*)

- Peserta didik melihat video tentang pembuatan tekstil berbahan alam melalui referensi YouTube atau video arsip pribadi guru (*berkebinekaan global*).



- Peserta didik merespons video yang ditampilkan guru (*bernalarnya kritis*).
- Peserta didik melihat contoh benda kerajinan tekstil secara langsung di kelas (*berkebinekaan global*).
- Peserta didik merespons benda kerajinan tekstil dan menjawab pertanyaan guru (*bernalarnya kritis*).
- Peserta didik melihat bentuk media permainan yang akan dimainkan bersama-sama.

2. Mengidentifikasi Masalah (*Problem Statement*)

- Peserta didik mengidentifikasi bahan pembuatan tekstil dari bahan alam (*bernalarnya kritis*).
- Peserta didik diberi kesempatan mencari hipotesis sementara tentang material pembuatan tekstil bahan alam (*bernalarnya kritis*).

3. Mengumpulkan Data (*Data Collection*)

- Peserta didik mengamati pertanyaan mendatar dan menurun dari permainan teka-teki silang yang berkaitan dengan tekstil bahan alam.
- Peserta didik mengumpulkan informasi dari berbagai sumber bacaan dan mendiskusikannya bersama teman untuk menjawab pertanyaan (*bernalarnya kritis, bergotong-royong*).
- Peserta didik memecahkan masalah dari pertanyaan yang didapatkan secara bergantian (*bernalarnya kritis*).

4. Mengolah Data (*Data Processing*)

- Peserta didik berdiskusi dengan teman untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru (*bernalarnya kritis, bergotong-royong*).
- Peserta didik menafsirkan hasil diskusi atas jawaban yang didapatkan (*bernalarnya kritis*).

5. Membuktikan (*Verification*)

- Peserta didik mencari referensi jawaban soal dari berbagai literatur, seperti informasi digital (Google Scholar, Google Books, Portal Garuda, dan artikel lainnya) (*berkebinekaan global*).

- Peserta didik memeriksa secara teliti dari berbagai sumber bacaan untuk membuktikan jawaban dari pertanyaan yang diberikan guru (*bernalas kritis*).
- Peserta didik mendapatkan validasi jawaban dari pertanyaan yang diberikan guru (*bernalas kritis*).

6. Menarik Simpulan/Generalisasi (*Generalisation*)

- Peserta didik mendapatkan informasi tentang tekstil bahan alam dan kerajinan yang dihasilkan (*bernalas kritis, berkebinekaan global*).
- Peserta didik mendapat pemahaman tentang macam-macam bahan alam pembuatan produk kerajinan tekstil di lingkungan sekitar dan macam-macam teknik yang dapat digunakan untuk praktik pembuatan produk (*bernalas kritis, berkebinekaan global*).

C. Kegiatan Penutup

- Guru mengulas kembali materi tekstil bahan alam yang telah disampaikan melalui kegiatan permainan teka-teki silang dan mengaitkannya dengan mata pelajaran lain, misalnya budaya dan geografi.
- Guru mengapresiasi peserta didik yang telah melakukan kegiatan kelompok dalam permainan teka-teki silang.
- Guru membebaskan peserta didik untuk bertanya dan menyampaikan pendapat.



Refleksi

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, guru dapat melakukan refleksi dengan bertanya kepada diri sendiri, seperti:

- Apa saja materi yang dirasa belum tersampaikan dengan baik kepada peserta didik?
- Bagaimana aktivitas yang diberikan guru kepada peserta didik? Apakah aktivitas tersebut sudah sesuai dengan kemampuan peserta didik di kelas?

- Se jauh mana respons peserta didik ketika mendapat pertanyaan dari guru?
- Proses dan materi apa yang membuat peserta didik antusias dan mengerti apa yang guru sampaikan? Petakan dan kemudian tulis sebagai bahan evaluasi kegiatan pembelajaran di pertemuan selanjutnya.

Asesmen



Asesmen Diagnostik

Pada pertemuan ini guru dapat menggunakan asesmen penilain peserta didik untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.

Guru dapat menguji pemahaman peserta didik pada tahap awal dengan cara mencentang (✓) salah satu kolom Ya/Tidak di bawah ini!

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya mengetahui contoh kerajinan dari tekstil di lingkungan sekitar		
2	Saya pernah mengamati produk kerajinan tekstil		
3	Saya mengetahui macam-macam bahan pembuatan produk kerajinan tekstil		
4	Saya mengetahui bahan alam pembuatan kerajinan tekstil		
5	Saya dapat menyebutkan alat dan teknik yang digunakan untuk membuat kerajinan tekstil		

Penerapan Dimensi Pelajar Pancasila



Kegiatan pembelajaran pertemuan ke-1 dan ke-2 unit 1 telah menerapkan dimensi Pelajar Pancasila, yaitu bernalar kritis, bergotong-royong, dan berkebinekaan global dalam memahami alat dan teknik pembuatan tekstil di Nusantara.

Pertemuan Ke-3

Tujuan Pembelajaran

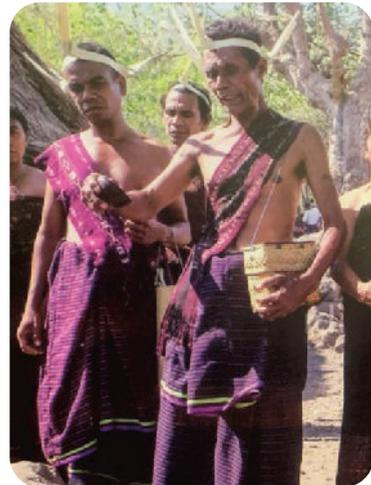


Mengenal fungsi dan manfaat produk kerajinan tekstil dalam kehidupan sehari-hari, serta mengetahui nilai tambah produk kerajinan.

Konteks Kedaerahan

Sarung Tenun Lembata - NTT

Lembata adalah salah satu pulau di gugusan kepulauan Kabupaten Flores Timur yang sudah memasyarakat sejak tahun 1965. Pulau Lembata berada di antara Pulau Flores, Pulau Timor, dan Pulau Sumba di Provinsi Nusa Tenggara Timur. Daerah ini memiliki kerajinan sarung tenun dengan motif dan corak khas Lembata. Ciri khas tenun Lembata, yaitu adanya dua atau tiga sambungan kain. Kain tenun Lembata digunakan sebagai mahar dalam upacara perkawinan yang ditukarkan dengan gelang dan gading gajah yang memiliki nilai berharga. Untuk menghasilkan kain ini dibutuhkan waktu hampir



Gambar 1.22 Sarung tenun digunakan untuk upacara adat di Pulau Lembata

Sumber: Kusrianto, hlm 117

berbulan-bulan lamanya. Membutuhkan waktu sampai selama satu tahun untuk menghasilkan kain berkualitas baik. Para penenun memulai proses pembuatannya dari memanen kapas, memintal benang, memfermentasi zat warna, mengikat benang untuk menciptakan motif tertentu, hingga proses menenun.

Materi Pegangan Guru

A. Fungsi dan Manfaat Kerajinan Tekstil

1. Kebutuhan Individu

Kebutuhan individu merupakan pemenuhan kebutuhan yang dilakukan untuk diri sendiri agar kehidupan perorangan semakin baik.

Busana

Busana atau pakaian merupakan produk budaya yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan individu setiap orang. Salah satu busana yang memiliki ciri khas di setiap daerah adalah pakaian adat. Pakaian adat adalah pakaian resmi yang termasuk sebagai warisan dan simbol dari setiap daerah di Indonesia. Pakaian adat perlu dijaga dan dilestarikan eksistensinya mengingat seiring berjalannya waktu masyarakat lebih tertarik dengan budaya asing dibanding dalam negeri.



Gambar 1.23 Contoh produk kerajinan tekstil

Sumber: Della Naradika (2022)

Aksesoris

Aksesoris adalah pernak-pernik atau benda kecil yang dipakai untuk memperindah penampilan atau sebagai pemanis tubuh. Aksesoris adalah benda hiasan yang dirancang dan dibuat dengan kreativitas tangan manusia. Macam-macam hiasan aksesoris biasa diwujudkan dalam bentuk gelang, kalung, jam tangan, hiasan tempel di dinding, gantungan kunci, bunga palsu, dan hiasan ruangan lainnya yang berfungsi menambah keindahan. Berikut contoh hiasan aksesoris yang ada dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 1.24 Aneka aksesoris yang berfungsi untuk menghias
Sumber: Della Naradika (2022)

2. Kebutuhan Keluarga



Gambar 1.25 Contoh kebutuhan keluarga
Sumber: Della Naradika (2022)

Kebutuhan keluarga adalah serangkaian kebutuhan yang dipenuhi untuk keberlangsungan hidup dalam rumah tangga. Salah kebutuhan keluarga, yakni memakai berbagai benda untuk mendukung aktivitas setiap anggota keluarga dalam kehidupan sehari-hari.

3. Kebutuhan Masyarakat

Kebutuhan masyarakat adalah suatu kebutuhan untuk memenuhi kehidupan bermasyarakat. Bentuk kebutuhan ini, yakni seperti penggunaan ragam hiasan sebagai identitas kelokalan suku tertentu; atau kesenian sebagai produk budaya di ruang sosial masyarakat. Produk kerajinan tekstil digunakan untuk kebutuhan masyarakat, seperti upacara adat dan perayaan hari-hari tertentu yang bersifat kebersamaan.



Gambar 1.26 Contoh Kebutuhan Masyarakat

Sumber: Karen Hardini (2022)

B. Contoh-Contoh Kerajinan Tekstil di Nusantara

1. Kain *Gringsing* – Tenganan, Bali

Kain tenun *gringsing* asal Bali merupakan kerajinan warisan leluhur masyarakat Indonesia. Tenun *gringsing* memiliki nilai historis dan mengandung nilai magis. Kain tenun ini dipercaya berfungsi sebagai penolak bala.



Gambar 1.27 Tenun *Gringsing*

Sumber: Karen Hardini (2022)

2. Surjan – Jawa Tengah

Surjan merupakan salah satu kerajinan tekstil yang berasal dari Pulau Jawa (Jawa Tengah, Jawa Timur, DIY). Kata 'surjan' memiliki arti 'takwa'. Surjan juga diartikan berasal dari kata 'sirojan' yang bermakna pelita atau penerang. Menurut sejarah, baju surjan merupakan pakaian yang digunakan Sunan Kalijaga saat menyebarkan agama Islam di Tanah Jawa. Baju ini juga menjadi pakaian resmi milik Kesultanan Mataram.



Gambar 1.28 Baju surjan motif lurik

Sumber: Karen Hardini (2022)

Desain surjan relatif sederhana, yaitu menggunakan model lengan panjang, berkerah tegak pada leher, dan bercorak lurik. Terkandung nilai filosofis dalam baju surjan, yaitu kancing sebanyak 3 pasang (6 biji) yang melambangkan rukun iman agama Islam. Motif surjan pada umumnya memiliki corak yang seragam, yaitu bergaris membujur dan melintang dengan variasi warna yang cenderung gelap: hijau tua, cokelat, dan hitam. Pada perkembangannya, surjan tidak hanya bermotif lurik biasa, tetapi juga ada yang bermotif bunga-bunga.

3. Tenun Pulau Seram – Maluku

Tenun Pulau Seram merupakan kerajinan tekstil asal Maluku. Pembuatan kain ini dilakukan dengan teknik tenunan asli Seram, yaitu teknik ikat *lungs*i, ikat pakan, teknik songket pakan, dan teknik tapestri. Teknik-teknik ini merupakan cara tradisional warisan leluhur bangsa Indonesia. Pembuatan tekstil ini juga dapat menggunakan teknik pilin dan teknik simpul. Ciri-ciri kain tenun asli Seram, yaitu berwarna merah, biru, dan putih yang tersusun dalam bentuk-bentuk geometri.



Gambar 1.29 Kain tenun pulau Seram

Sumber: Karen Hardini (2022)

4. Kerajinan *Tiqew* – Tulang Bawang Barat, Lampung



Gambar 1.30 Kerajinan *tiqew*

Sumber: Karen Hardini (2022)

Topi *tiqew* adalah topi yang terbuat dari material tumbuhan *tiqew* yang telah kering. *Tiqew* merupakan tumbuhan asli Tulang Bawang Barat, Lampung yang tumbuh di area rawa-rawa. Masyarakat setempat memanfaatkan *tiqew* untuk membuat berbagai macam kerajinan, seperti topi, tikar, *kacandang* (tas besar). Pemanfaatan tanaman *tiqew*

dilakukan menambahkan nilai guna yang bersifat estetik dan ergonomis. Pengolahan *tiqew* menjadi produk kerajinan dapat meningkatkan perekonomian perajin setempat.

5. Ulap Doyo – Kalimantan Selatan

Kain ulap doyo adalah kain tradisional warisan suku Dayak Benuaq yang berada di Kalimantan Selatan. Ulap doyo memuat lambang khas daerah, yaitu bermotif flora dan fauna yang hidup di Sungai Mahakam. Kain ini juga mengandung nilai historis, yakni cerita tentang peperangan manusia dan naga. Ulap doyo dibuat menggunakan bahan dari serat daun doyo yang banyak tumbuh di pedalaman Pulau Kalimantan. Daun doyo merupakan sejenis daun pandan yang memiliki serat kuat. Pada zaman dahulu, kain ini digunakan oleh berbagai kalangan berdasarkan kasta yang disesuaikan dari motif kainnya.



Gambar 1.31 Kain ulap doyi

6. Kain Tenun Sumba – Pulau Sumbawa

Tenun Sumba terkenal mengandung makna filosofis tentang sejarah panjang siklus kehidupan manusia. Motif pada kain ini menggambarkan perjalanan hidup manusia, mulai dari kelahiran, perkawinan, hingga kematian. Karena muatan filosofinya yang kental, tenun Sumba banyak diminati warga asing. Istimewanya lagi, kain ini kerap ditampilkan di pameran internasional, seperti di Museum Etnologi Rotterdam Belanda, Asian Art Museum San Francisco, dan lainnya. Proses pembuatan kain ini membutuhkan beberapa tahapan: menggulung benang, menata benang, mencincang dan menumbuk akar mengkudu/*kombu*, mengikat benang *lungsi* dengan pucuk daun gewang untuk merintang warna, menata benang yang telah dicelup warna untuk ditenun, menenun, membuat *kabakil*, dan memelintir rumbai *renata*. Benang yang telah ditata di *wanggi* kemudian ditenun menggunakan alat tenun sederhana

berbentuk horizontal. Alat ini memiliki bandul di bagian belakang punggung bawah untuk menahan tekanan benang tenun.



Gambar 1.32 Pembuatan kain tenun Sumba, (gambar atas, dari kiri ke kanan) alat pintal benang *pindi*, tepak alat penggulung benang, mengatur benang, (gambar bawah, dari kiri ke kanan) benang yang diberi pewarna indigo, mengikat benang dengan *halite*

Sumber: Indriati, Etti. *Membentang benang Kehidupan* (2019)



Gambar 1.33 Motif kain tenun sumba

Sumber: Indriati, Etti. *Membentang benang Kehidupan* (2019)

7. Batik – Kebumen, Jawa Tengah

Kebumen adalah salah satu kabupaten di Jawa Tengah yang diyakini sangat berpengaruh dalam persebaran tradisi membatik di sebagian daerah Jawa Tengah dan Jawa Barat. Persebaran ini terjadi karena Kebumen secara wilayah geografis merupakan daerah perlintasan provinsi. Terdapat proses unik dalam pembuatan batik Kebumen, yaitu ada satu tahapan yang disebut *teng-abang* atau *blambangan* artinya pewarna hitam dan merah. Selain batik tulis, para perajin di Kebumen juga membuat batik cap yang memakai teknik unik. Pola pembuatan batiknya menggunakan kunyit dan bahan capnya dari kayu. Sedangkan bahan pewarnanya menggunakan pohon pace/mengkudu dan nila tom.



Gambar 1.34 Batik *Jagatan Rante*
Sumber: Karen Hardini (2022)

8. Hiasan Dinding dan Gantung – Yogyakarta

Hiasan dinding adalah salah satu produk kerajinan yang mudah ditemukan dan banyak dikreasikan menggunakan berbagai material. Pembuatan hiasan dinding dapat dilakukan menggunakan tekstil benang yang dipadukan dengan material lain, seperti kayu, kerang, jerami. Hasil olahan kerajinan tersebut dapat menjadi hiasan untuk rumah, kantor, dan ruang publik lainnya.



Gambar 1.35 Hiasan gantung dari benang wol
Sumber: Karen Hardini (2022)



Gambar 1.36 Hiasan gantung dari Jerami
Sumber: Karen Hardini (2022)

C. Pasar Global Produk Kerajinan Tekstil

Produk kerajinan tekstil bersifat unik dan menarik karena memiliki corak yang khas dari setiap daerah. Medium pembuatannya yang unik dan berbeda di tiap daerah juga menjadi kerajinan ini semakin menarik. Industri kerajinan tekstil yang memanfaatkan material lokal dan menggunakan alat tradisional hingga modern mampu meraih tempat di pasar global.



Gambar 1.37 Kerajinan perhiasan (kiri), pembuatan sepatu kulit Cibaduyut (kanan)
Sumber: Majalah National Geography, 22 (2009)



Gambar 1.38 Kain tenun
Sumber: Majalah National Geography, 26 (2009)

Aturan Permainan

- Bagilah peserta didik ke dalam beberapa kelompok. Jika dalam 1 kelas berisi 32 peserta, tiap kelompok terdiri dari 3-4 anggota sehingga ada sebanyak 8 kelompok.
- Dimainkan oleh 3-4 kelompok.
- Permainan dimulai dengan melempar dadu, masing-masing pemain 1 kali lemparan.
- Pemain yang memperoleh dadu angka 6 diberi kesempatan melempar dadu 1 kali lagi.
- Setelah melempar dadu, pemain harus mengambil kartu soal yang telah tersedia dan wajib menjawabnya.
- Kemudian pemain mengambil kartu jawaban dan mencocokkan jawaban yang menurutnya tepat.
- Apabila jawaban salah, pemain harus mengambil kartu pelanggaran.
- Apabila pion berada di kotak bergambar tangga, pemain dipersilakan naik mengikuti tangga.
- Apabila pion berada di kotak bergambar ular, pemain harus turun tangga mengikuti arah ular.
- Apabila dadu berhenti pada bintang 1, pemain harus maju 1 langkah.
- Apabila dadu berhenti pada bintang 2, pemain harus maju 2 langkah.

Kartu Pelanggaran

Kartu pelanggaran dapat berisi:

- Mundur 1 langkah.
- Mundur 2 langkah.
- Turun 1 langkah.
- Turun 2 langkah.
- Turun 3 langkah dan naik 1 langkah.
- Kembali ke awal.



Gambar 1.40 Contoh kartu pelanggaran

Langkah-Langkah Melakukan Permainan Ular Tangga

1. Guru menjelaskan aturan main dan aturan kelompok kepada peserta didik sesuai panduan di atas.
2. Guru menyiapkan media pembelajaran berupa papan ular tangga, pion, dadu yang memiliki 6 mata, kartu jawab dan pertanyaan.
3. Guru menyiapkan daftar pertanyaan singkat untuk peserta didik, beserta jawabannya di kartu.
4. Peserta didik kemudian disebut sebagai **pemain** dalam permainan ular tangga “**keragaman produk kerajinan lokal**”.
5. Pemain harus mengambil dadu terlebih dahulu, kemudian melemparkannya. Pemain harus melangkah pionnya sesuai angka yang didapat dari lemparan dadu. Misalnya dadu berhenti pada angka 5 maka peserta harus melangkah sebanyak 5 kotak.
6. Jika langkah kelima berhenti pada kotak bintang maka pemain boleh maju satu langkah lagi ke kotak 6.
7. Setelah sampai pada kotak 6, pemain wajib mengambil kartu soal dan menjawabnya. Contoh soalnya: *Sulam adalah teknik yang dilakukan dengan cara?*
8. Pemain harus menyampaikan jawabannya. Jawaban yang benar adalah: *Teknik sulam dilakukan dengan cara menjahit, menusukkan jarum dan benang di atas permukaan kain.*
9. Jawaban yang disampaikan pemain kemudian dicocokkan dengan kartu jawaban yang sudah berikan. Jika jawabannya **benar**, peserta tidak mengambil kartu pelanggaran.
10. Jika jawabannya **salah**, pemain harus mengambil kartu pelanggaran. Pemain wajib melakukan instruksi yang tertulis di kartu pelanggaran. Misalnya tertulis ‘mundur satu langkah’ maka pemain harus memundurkan pionnya 1 langkah/kotak
11. Jika pemain melangkah berhenti pada kotak bintang 2, pemain boleh memajukan pionnya 2 langkah/kotak

Langkah-Langkah Melakukan Permainan Ular Tangga

12. Jika pion berhenti pada kotak bergambar tangga, pemain harus naik mengikuti puncak tangga. Misalnya pemain berhenti pada kotak 9 maka dapat naik ke ke atas sampai kotak 22 atau lainnya.
13. Jika pion berhenti pada kotak bergambar ular, pemain harus turun mengikuti ujung ekor ular. Misalnya pemain berhenti pada kotak 23 maka akan turun ke kotak 10 atau lainnya.
14. Prinsip permainan ini dilakukan dengan peserta didik melempar dadu, menjawab soal, mencocokkan jawaban, dan melaksanakan instruksi pelanggaran, hingga dapat mencapai garis *finish*.
15. Pada setiap pertanyaan yang diperoleh peserta didik, guru dapat menjelaskan materi yang berkaitan dengan pertanyaan.

Langkah-Langkah Pembelajaran



Alokasi waktu: 12 × 40 menit

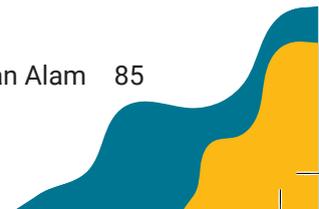
A. Kegiatan Awal

- Guru dapat menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik.
- Guru meminta peserta didik mengisi asesmen diagnostik untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. (Asesmen dapat dilihat pada lampiran Bab 1)
- Guru menyampaikan pengantar tentang rencana kegiatan inti, yaitu belajar tentang ruang lingkup produk kerajinan menggunakan permainan ular tangga.

B. Kegiatan Inti

1. Memberikan Rangsangan (*Stimulation*)

- Peserta didik melihat contoh langsung produk kerajinan tekstil di dalam kelas. Guru memperlihatkan contoh produk kerajinan tekstil dalam kehidupan sehari-hari melalui gambar/foto/majalah (*berkebinekaan global*).



- Peserta didik merespons aktivitas tersebut dengan mengamati dan memperhatikan contoh produk kerajinan tekstil (*bernalar kritis*).
- Peserta didik mencatat pendapatnya terhadap contoh produk kerajinan tekstil yang diberikan guru (*bernalar kritis*),

2. Menanyakan/Mengidentifikasi Masalah (*Problem Statement*)

- Peserta didik mencatat poin-poin penting yang ditemukan saat mengamati contoh produk kerajinan tekstil (*bernalar kritis*).
- Peserta didik menyampaikan pernyataan spontan terhadap contoh produk kerajinan tekstil yang ditunjukkan oleh guru (*bernalar kritis*).

3. Mengumpulkan Data (*Data Collection*)

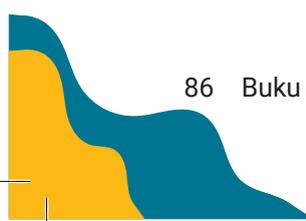
- Peserta didik membuat *mind mapping* (pengelompokan) menggunakan peta konsep atau kolom sederhana untuk memetakan apa saja yang ditemukan saat mengamati contoh produk kerajinan (*berkebinekaan global, bernalar kritis*).
- Peserta didik mencari referensi dari berbagai sumber untuk memvalidasi kebenaran materi yang disampaikan guru (*berkebinekaan global, bernalar kritis*).

4. Mengolah Data (*Data Processing*)

- Peserta didik membaca kembali data, referensi, dan persepsinya terhadap materi yang dijelaskan guru untuk menemukan hipotesis yang valid (*bernalar kritis*).
- Peserta didik melakukan *check poin* atas data yang ditemukan dengan cara berdiskusi bersama teman (*bergotong-royong*).

5. Membuktikan (*Verification*)

- Peserta didik memperoleh kesimpulan dari kegiatan pembelajaran melihat produk kerajinan secara langsung sebagai penguatan observasi (*bernalar kritis*).
- Peserta didik mengetahui sejarah singkat, asal daerah, makna motif, teknik, dan cara pembuatan produk kerajinan tekstil yang ditunjukkan guru (*bernalar kritis*).



C. Kegiatan Penutup

- Guru mengapresiasi tanggapan dan pertanyaan peserta didik di dalam kelas.
- Guru menyamakan persepsi tentang tekstil bahan alam, contohnya, dan teknik-teknik pembuatannya yang ada di lingkungan sekitar dan literatur terkait.
- Guru menyampaikan kesimpulan dari materi yang telah diberikan.
- Guru memberikan evaluasi kepada peserta didik tentang pembelajaran mengenal tekstil bahan alam.
- Guru menanyakan kepada peserta didik mengenai materi yang masih sulit dipahami dan dijawab.
- Guru memberikan informasi tentang materi yang akan diberikan pada pertemuan selanjutnya.

Refleksi



Setelah kegiatan pembelajaran pertemuan ke-3 selesai, guru dapat melakukan refleksi diri dengan bertanya kepada diri sendiri, seperti:

- Seberapa kondusif situasi di dalam kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung?
- Apakah kegiatan permainan sebagai metode pengajaran sudah sesuai dengan kondisi peserta didik di kelas?
- Sejauh mana peserta didik dapat menjawab dan memberi umpan balik dari pertanyaan guru?
- Adakah peserta didik yang masih kesulitan mengikuti materi? (Dapat dilakukan melalui pencatatan dengan menandai peserta didik yang belum maksimal dalam kegiatan belajar. Langkah ini diperlukan untuk memperbaiki metode pengajaran selanjutnya.





Instrumen Penilaian Antarteman

Petunjuk

1. Baca dengan cermat dan teliti pernyataan di dalam kolom!
2. Beri tanda centang (✓) sesuai kondisi teman kalian dalam kegiatan pembelajaran pertemuan ke-3 !

Nama teman yang dinilai :

Kelas/semester :

Mata pelajaran/pokok materi :

Tanggal :

No	Pernyataan	Sangat Jarang	Jarang	Sering	Selalu
1	Masuk kelas tepat waktu				
2	Mengikuti tata tertib permainan dalam kegiatan pembelajaran di kelas				
3	Semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran				
4	Berperan aktif dalam diskusi di kelas				
5	Menghormati guru di dalam dan di luar kelas				
6	Menghormati dan saling membantu teman				

No	Pernyataan	Sangat Jarang	Jarang	Sering	Selalu
7	Mengajukan pertanyaan jika ada yang tidak dipahami				
8	Mengumpulkan tugas kepada guru dengan tepat waktu				
Jumlah skor					

Keterangan penilaian:

1 = Sangat jarang, 2 = Jarang, 3 = Sering, 4 = Selalu

Pedoman Penilaian:

$$\frac{\text{Jumlah skor tertinggi}}{20} \times 8 =$$

Penerapan Dimensi Pelajar Pancasila



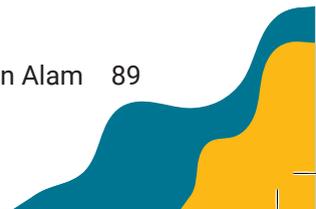
Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke-3 unit 1 telah menerapkan dimensi Pelajar Pancasila, yaitu berpikir kritis, bergotong-royong, dan berkebinekaan global dalam kegiatan permainan ular tangga tentang pengenalan kerajinan tekstil bahan alam.

Pertemuan Ke-4

Tujuan Pembelajaran



Menghasilkan produk pembelajaran berupa jurnal visual.



Konteks Kedaerahan

Kain Tapis - Lampung



Gambar 1.41 Contoh kain Tapis

Kain tapis merupakan kerajinan tradisional asal Lampung yang memiliki motif khas kedaerahan. Motif yang terdapat pada kain tapis umumnya berupa unsur alam, flora, dan fauna yang dibuat dengan cara disulam. Motif tersebut berkembang seiring berjalannya zaman dan hasil interaksi ragam budaya yang masuk ke Lampung. Lampung merupakan daerah

yang memiliki riwayat transmigrasi terbesar di Indonesia sehingga masyarakatnya memiliki ragam budaya. Salah satu pengaruhnya adalah berkembangnya motif pada kain tapis. Kain tapis biasanya digunakan oleh para perempuan untuk acara adat tertentu. Namun sekarang kain ini dapat digunakan untuk aktivitas formal lainnya. Terdapat fakta menarik tentang kain tapis, yaitu memiliki cerita bersejarah yang disebutkan dalam prasasti Raja Balitung (abad ke-9 M). Kain tapis yang pada zaman dahulu dipersembahkan sebagai barang hadiah. Jejak sejarah tersebut menunjukkan bahwa kain tapis merupakan benda berharga bagi masyarakat Lampung.

Materi Pegangan Guru

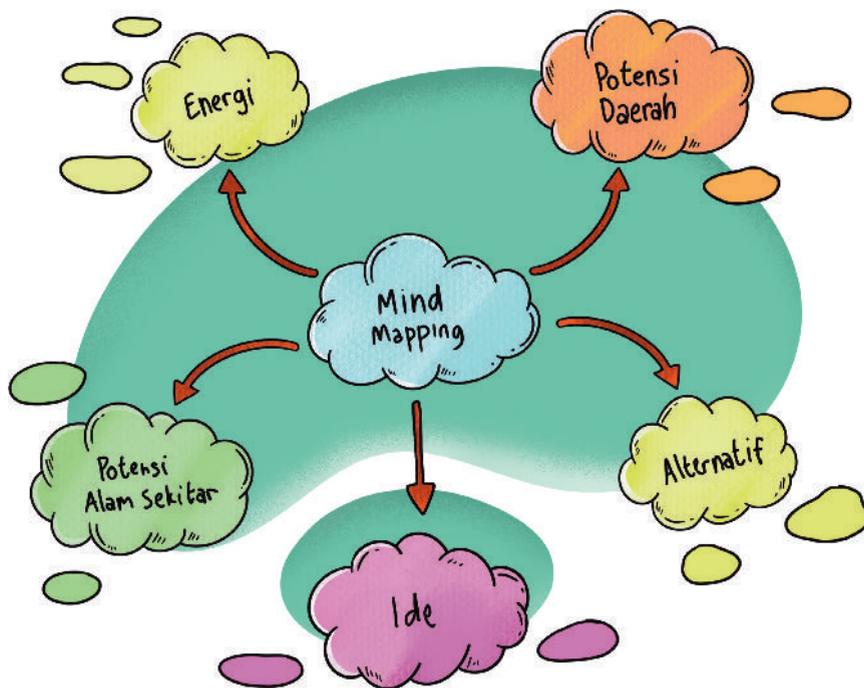
A. Membuat Jurnal Visual “Ruang Lingkup Kerajinan Tekstil”

Membuat jurnal visual adalah proses mengumpulkan informasi dari berbagai sumber dan mengolahnya ke dalam kreasi bentuk. Pembuatan jurnal dapat mengasah kemampuan peserta didik dalam mencari,

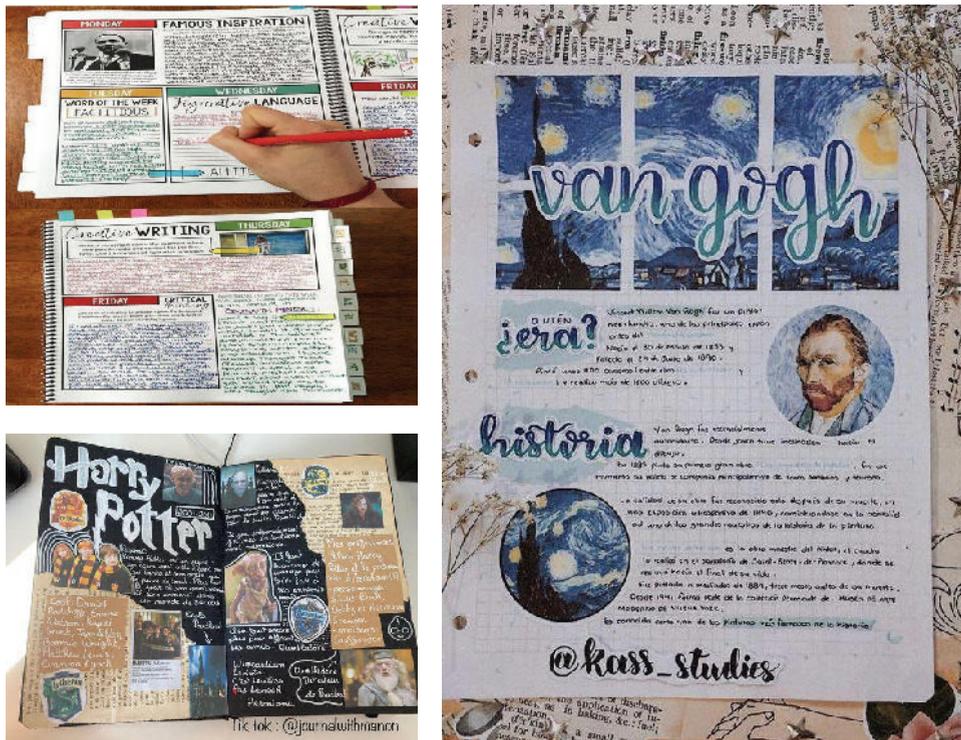
membaca, memilah, dan mengolah informasi ke dalam bentuk visual yang menarik. Jurnal visual dapat dibuat dalam beragam media. Jurnal visual pada prinsipnya dapat dikembangkan sesuai kreativitas peserta didik di lapangan.

B. Contoh-Contoh Jurnal Visual

Peserta didik dapat membuat beragam jurnal visual, seperti majalah dinding mini, kolase informasi, pembuatan *mind mapping*, infografis, dan lain sebagainya. Proses pembuatan jurnal visual dapat dilakukan dengan cara digital maupun manual.



Gambar 1.42 Contoh *mind mapping*



Gambar 1.43 Contoh infografis

Alat dan Bahan Pembuatan Jurnal Visual

Pembuatan jurnal visual dapat dilakukan secara manual atau digital. Berikut contoh alat dan bahan pembuatan jurnal visual secara manual.

Alat	Bahan
<ul style="list-style-type: none"> • Gunting • Cutter • Pena • Pensil • Pewarna (krayon, spidol, pensil warna) 	<ul style="list-style-type: none"> • Karton tebal/karton padi • Kertas asturo • Tali serat alam • Daun hias/daun kering • Lem kertas • Beragam informasi tentang kerajinan tekstil (produk, profil perajin, teknik, bahan, alat, dan data pendukung lainnya)

Cara Membuat Jurnal Visual

- Kumpulkan dan siapkan informasi yang akan dimuat dalam jurnal visual. Informasi dapat berupa foto, tulisan, *print out*, dll.
- Buatlah sketsa *mind mapping* di kertas menggunakan pensil. *Mind mapping* berisi gambaran umum tampilan jurnal visual yang akan dibuat.
- Tentukan media kertas yang digunakan sebagai bidang untuk membuat jurnal visual (dapat menggunakan kertas karton, kertas manila, buku tulis, buku gambar, papan ringan, dll).
- Buatlah judul jurnal visual di kertas asturo atau origami yang warnanya berbeda dari *background*. Lalu potong dan tempelkan judulnya di bagian atas.
- Buatlah berbagai desain menggunakan gambar maupun ornamen untuk mendukung tampilan visual agar lebih menarik.
- Pastikan hiasan pada jurnal visual tidak mengganggu informasi yang disampaikan sehingga masih dapat terbaca dengan jelas.

Bagi peserta didik yang ingin menggunakan aplikasi/software digital dapat menggunakan CorelDraw, Photoshop, Adobe InDesign, atau *software* lainnya.

Langkah-Langkah Pembelajaran



Alokasi waktu: 1 × 2 × 40 menit

A. Kegiatan Awal

- Peserta didik memulai kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama sesuai kepercayaan masing-masing.
- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik.
- Guru bercerita tentang contoh kegiatan/berita/peristiwa tertentu yang dapat dikaitkan dengan materi pembuatan jurnal visual.

Misalnya:

*Adakah yang pernah melihat kreasi catatan dalam bentuk visual?
Pernahkah kalian membuatnya?*



Kemarin banyak perlombaan tenun di daerah kita dan beritanya ditulis di berbagai media, apakah kalian tahu? Kira-kira, bisakah berita-berita tersebut dikreasikan menjadi catatan/jurnal visual?

B. Kegiatan Inti

1. Memberikan Rangsangan (*Simulation*)

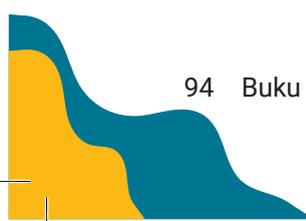
- Peserta didik melihat video *tutorial* pembuatan jurnal visual melalui YouTube atau arsip video pribadi guru. Guru juga dapat memberikan contoh pembuatan jurnal visual dari majalah atau literatur lainnya (*berkebinekaan global*).
- Peserta didik melihat dan memperhatikan contoh yang ditunjukkan guru (*bernalar kritis*).
- Peserta didik mengamati lebih dekat contoh jurnal dengan cara memegangnya untuk menstimulasi persepsi (*bernalar kritis*).

2. Menanyakan/Mengidentifikasi Masalah (*Problem Statement*)

- Peserta didik melihat dan memperhatikan video *tutorial* pembuatan jurnal visual atau melalui contoh jurnal secara langsung (*bernalar kritis*).
- Peserta didik mengamati, memegang, dan mencatat poin-poin yang ditemukan seputar cara membuat jurnal visual (*bernalar kritis, berkebinekaan global*).
- Peserta didik menyampaikan pernyataan spontannya terhadap contoh jurnal visual yang mereka amati di kelas (*bernalar kritis*).

3. Mengumpulkan Data (*Data Collection*)

- Peserta didik mengumpulkan informasi atau catatan tentang pembuatan jurnal visual yang ditemukan bersama teman sebangku sebagai pemantik diskusi (*bergotong-royong, berkebinekaan global*).
- Peserta didik membaca berbagai referensi dari buku atau informasi di internet untuk mencari ragam bentuk dan ide jurnal visual yang menarik (*berkebinekaan global, bernalar kritis*).



4. Mengolah Data (*Data Processing*)

- Peserta didik mendiskusikan informasi bersama teman untuk mencari hipotesis sementara tentang pembuatan jurnal visual (*bergotong-royong, berkebinekaan global*).
- Peserta didik menganalisis temuan ide sementara pembuatan jurnal visual sesuai minatnya sendiri, dari melihat contoh yang diberikan guru dan berdiskusi dengan teman (*bernalar kritis, berkebinekaan global*).

5. Membuktikan (*Verification*)

- Peserta didik memperoleh kesimpulan cara tepat membuat jurnal visual yang menarik dan informatif (*berkebinekaan global*).
- Peserta didik mengetahui dengan jelas proses pembuatan jurnal visual sesuai ide yang diinginkan (*bernalar kritis, berkebinekaan global*).

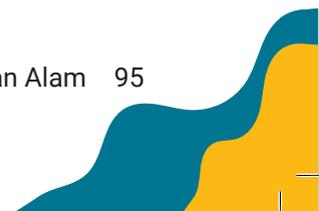
C. Kegiatan Penutup

- Guru menanyakan materi apa yang masih sulit dipahami dan dijawab oleh kepada kepada peserta didik.
- Guru menyamakan persepsi kepada peserta didik terkait proses pembuatan jurnal visual yang baik dan benar.
- Guru mengevaluasi proses pembuatan jurnal visual yang dilakukan peserta didik di dalam kelas.



Setelah kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke-4 selesai, guru dapat melakukan refleksi dengan bertanya kepada diri sendiri, seperti:

- Apakah masih ada materi yang belum tersampaikan dengan optimal? (Pikirkan kembali materi, media pembelajaran, dan prosesnya)
- Apa saja kesulitan guru saat melakukan kegiatan pembelajaran di kelas?



- Pada materi apa peserta didik terlihat antusias dan mengerti yang disampaikan guru? Petakan dan catat untuk memperbaiki celah materi dalam kegiatan pembelajaran.
- Apakah metode pembelajaran dengan kegiatan membuat jurnal visual cukup berhasil diikuti peserta didik?

Asesmen



Penilaian Produk Pembelajaran (Jurnal Visual)

Guru dapat menggunakan penilaian produk pembelajaran untuk menilai hasil jurnal visual yang dibuat oleh peserta didik. Penilaian ini dijadikan sebagai alat ukur pemahaman pengetahuan peserta didik.

Instrumen Penilaian Jurnal Visual

Mata pelajaran :
 Nama peserta didik :
 Kelas :
 Semester :

Tujuan Pembelajaran:

Peserta didik dapat mengidentifikasi produk kerajinan tekstil berbahan alam berdasarkan jenis, teknik, alat, bahan, dan fungsinya melalui pembuatan jurnal visual secara kreatif.

Indikator

Menganalisis produk kerajinan tekstil dari beragam sumber informasi.

Rincian Tugas:

1. Carilah informasi tentang ruang lingkup kerajinan tekstil berbahan alam (produk kerajinan, aktivitas pembuatan produk, atau profil perajin lokal) yang pernah kamu lihat atau temui.
2. Carilah informasi dari berbagai sumber.

3. Pilih informasi yang telah didapat dan identifikasi berdasarkan judul, konten, kesimpulan, pesan, dan saran.
4. Susun informasi tersebut secara menarik dan kreatif.
5. Pembuatan jurnal visual dilakukan secara mandiri dan jujur.

Keterangan:

Skor maksimum= jumlah skor tertinggi (4)

Perhitungan skor:

$$\frac{\text{Jumlah skor tertinggi (4)}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100 =$$

1= tidak, 2= kurang baik, 3= baik, 4= sangat baik

Contoh Identifikasi

Mata pelajaran : Prakarya Kerajinan

Kelas :.....

Nama peserta didik :.....

Tahun pelajaran :.....

No	Identifikasi	
1	Nama produk/aktivitas/proses	
2	Media	
3	Teknik	
4	Material pembuatan	
5	Asal	
Analisis temuan		



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022
Buku Panduan Guru Prakarya: Kerajinan untuk SMP/MTs Kelas IX
Penulis: Karen Hardini, dkk.
ISBN: 978-602-427-910-3 (jil.3)

Unit 2

Membuat Produk Kerajinan Tekstil Dari Bahan Alam

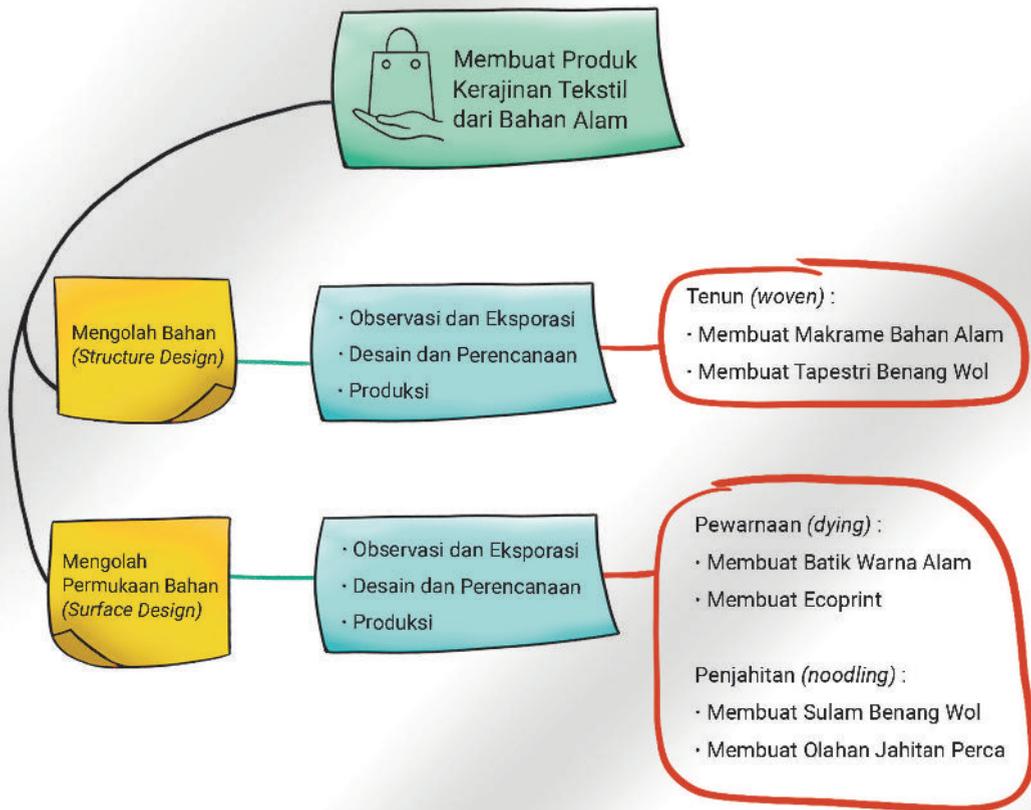
Alokasi Waktu: 11 x 2 JP



Bagaimana cara membuat produk kerajinan tekstil dari bahan alam?

kata kunci: produk, kerajinan, tekstil, bahan alam

Peta Materi



Elemen, Capaian Pembelajaran, dan Tujuan Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Observasi dan Eksplorasi	Peserta didik mampu mengamati produk kerajinan hasil modifikasi yang sesuai potensi lingkungan/kearifan lokal dan mendeskripsikan bahan, alat, teknik, serta proses pembuatan.	Menunjukkan bahan, alat, teknik, dan potensi sumber daya alam sesuai lingkungan/kearifan lokal untuk menentukan produk kerajinan tekstil bahan alam yang praktis, ekonomis, bernilai fungsi dan bernilai budaya.
Desain dan Perencanaan	Peserta didik mampu merancang produk kerajinan dengan memodifikasi bahan, alat, dan teknik sesuai potensi lingkungan/kearifan lokal berdasarkan hasil pengamatannya.	Memodifikasi gagasan kreatif produk kerajinan tekstil bahan alam serta cara penyajiannya (<i>display</i> atau kemasan) dalam bentuk sketsa secara ergonomis, ekonomis, berbasis lingkungan, dan kedaerahan.
Produksi	Peserta didik mampu membuat produk kerajinan kreatif berdasarkan potensi lingkungan/kearifan lokal dengan modifikasi bahan, alat, atau teknik sesuai hasil desainnya secara mandiri dan/atau kerja sama.	Membuat produk kerajinan tekstil bahan alam serta <i>display</i> atau kemasan yang sesuai.

Dimensi Pelajar Pancasila

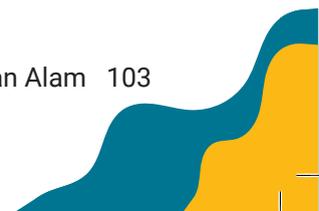


Dimensi Pelajar Pancasila	Elemen Pelajar Pancasila	Kegiatan Pembelajaran Prakarya Kerajinan Menuju Indikator Dimensi Pelajar Pancasila
a) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia	Akhlak beragama	Berdoa sesuai dengan agama yang dianut sebelum dan sesudah kegiatan, serta bersyukur setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara rutin.
	Akhlak pribadi	Berani dan konsisten menjaga lingkungan dan kekayaan alam serta budaya Nusantara yang diterapkan sebelum dan setelah berkarya kerajinan dalam prosedur keselamatan kerja.
	Akhlak kepada alam	Pembelajaran Prakarya Kerajinan mengangkat potensi daerah sesuai kearifan lokal sebagai rasa syukur terhadap kekayaan alam dan budaya yang diberikan Tuhan.
	Akhlak bernegara	Berekspresi dan berkreasi dengan cepat, cekatan, dan tepat sebagai perwujudan hak mengangkat potensi kearifan lokal untuk kepentingan umum dalam bernegara.

Dimensi Pelajar Pancasila	Elemen Pelajar Pancasila	Kegiatan Pembelajaran Prakarya Kerajinan Menuju Indikator Dimensi Pelajar Pancasila
b) Berkebinekaan global	Mengenal dan menghargai budaya	Menggali, menghargai, mengelola, dan melestarikan potensi kearifan lokal dalam berkarya kerajinan.
c) Mandiri	Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi	Memahami kekuatan diri dan tantangan yang dihadapi dalam proses pembuatan produk kerajinan.
	Regulasi diri	Merancang strategi yang sesuai dalam menyelesaikan proses pembuatan produk kerajinan serta mengevaluasi efektivitas untuk mencapai tujuan belajar.

Deskripsi Unit 2

Unit 2 berisi tentang kegiatan praktikum membuat produk kerajinan tekstil bahan alam. Unit ini terdiri dari 11 pertemuan yang mencakup elemen: observasi dan eksplorasi, desain dan perencanaan, serta produksi. Unit ini akan menghasilkan 2 produk kerajinan tekstil bahan alam. Produk yang dihasilkan berupa 1 kerajinan tekstil dari pengolahan bahan dan satu kerajinan tekstil dari pengolahan permukaan bahan (baca tabel ungu pada peta materi). Metode pengajaran yang digunakan, yakni PJBL (*Project Based Learning*) dan *Discovery Learning*.



Skema Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-	Kegiatan	Alokasi Waktu	Sarana
1	Pendataan bahan, alat, dan teknik untuk membuat produk kerajinan tekstil bahan alam.	2 JP	Alat tulis
2	Pembuatan desain produk dan kemasan kerajinan tekstil bahan alam (pengolahan bahan).	2 JP	Buku gambar, alat tulis, alat gambar
3, 4, 5, 6	Pembuatan produk kerajinan tekstil bahan alam (pengolahan bahan).	2 JP	Alat dan bahan kebutuhan praktikum
7	Pembuatan desain produk dan kemasan kerajinan tekstil bahan alam (pengolahan permukaan bahan).	2 JP	Buku gambar, alat tulis, alat gambar
8, 9, 10, 11	Pembuatan produk kerajinan tekstil dari bahan alam (pengolahan permukaan bahan).	2 JP	Alat dan bahan kebutuhan praktikum

A. Informasi untuk Guru



1. Pengaturan Peserta Didik

- Kegiatan individu: Pada unit ini, guru meminta peserta didik untuk mengerjakan pembuatan produk kerajinan tekstil bahan alam secara mandiri/individu, dimulai dari observasi, produksi, *finishing*, dan pembuatan kemasan produk.

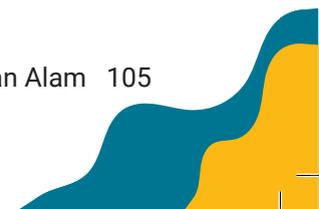
2. Penataan Kelas

Kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan di dalam kelas maupun di luar kelas. Saat kegiatan observasi, peserta didik bisa keluar kelas untuk mencari inspirasi. Saat kegiatan membuat desain dan produksi, peserta didik bisa mengerjakan di dalam kelas.

3. Sumber Belajar (Sarana dan Prasarana)

Pada unit ini, ada 11 pertemuan yang merupakan akumulasi dari kegiatan observasi, desain dan perencanaan, serta produksi. Secara umum, guru dapat menyiapkan kebutuhan sebagai berikut:

- Daftar kehadiran peserta didik
- Buku catatan perkembangan peserta didik
- Laptop atau komputer (bila memadai)
- LCD (bila memadai)
- Lembar kerja
- Lembar penilaian
- Ruang kegiatan
- Video *tutorial* pembuatan berbagai produk kerajinan tekstil bahan alam (bersifat opsional, guru dapat menggantinya dengan penjelasan verbal maupun menunjukkan secara visual).
- Video *tutorial* pembuatan berbagai kemasan produk kerajinan tekstil bahan alam (bersifat opsional, guru dapat menggantinya dengan penjelasan verbal maupun menunjukkan secara visual).



4. Metode

Guru dapat mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran melalui:

- Lembar kerja peserta didik: Pada kegiatan observasi, peserta didik akan diberi lembar kerja untuk melakukan observasi menentukan alat, bahan, dan teknik yang akan digunakan dalam membuat produk kerajinan tekstil bahan alam.
- Desain produk: Pada pertemuan ke-2 dan ke-7, peserta didik akan membuat desain produk kerajinan tekstil bahan alam. Guru dapat melakukan penilaian desain yang dibuat peserta didik menggunakan lembar penilaian terlampir.
- Hasil produk kerajinan: Peserta didik akan menghasilkan 2 produk kerajinan tekstil bahan alam di unit ini. Guru dapat menilai hasil produknya menggunakan lembar penilaian yang terlampir.

5. Interaksi dengan Orang Tua

- Orang tua akan memfasilitasi alat gambar untuk peserta didik dalam kegiatan membuat desain.
- Orang tua akan membantu peserta didik mempersiapkan alat dan bahan untuk membuat produk kerajinan tekstil bahan alam.
- Orang tua akan memberikan dukungan morel saat peserta didik mengerjakan tugas pembuatan produk kerajinan dan dapat menyelesaikan tugas dengan maksimal.

B. Pembelajaran

Pertemuan Ke-1

Tujuan Pembelajaran



Menunjukkan bahan, alat, teknik, dan potensi sumber daya alam sesuai lingkungan/kearifan lokal untuk **menentukan produk kerajinan tekstil bahan alam** yang praktis, ekonomis, bernilai fungsi dan bernilai budaya.

Konteks Kedaerahan

Tenun Lurik ATBM - Bayat, Klaten

Lurik merupakan salah satu jenis tekstil yang proses pengerjaannya dengan cara dianyam. Motif lurik biasanya berupa garis-garis. Salah satu daerah penghasil tenun lurik adalah Bayat, Kabupaten Klaten. Para perajin lurik di Bayat adalah warga-warga lokal yang membuka rumah produksi skala kecil, menengah, maupun besar. Produk tenun lurik produksi warga Bayat tidak hanya dijual di wilayah Klaten, tapi juga dipasarkan ke luar kota. Peminatnya yang tinggi menjadikan industri ini tetap eksis sampai saat ini. Pembeli kadang memanfaatkannya menjadi kain dan juga diolah kembali menjadi pakaian jadi dengan kombinasi bahan lainnya.



Gambar 2.1 Pembuatan tenun lurik Bayat
Sumber: Della Naradika (2022)

Materi Pegangan Guru

A. Pengolahan Produk Kerajinan Tekstil Bahan Alam

1. Mengolah Bahan

Istilah pengolahan bahan diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan peserta didik untuk mengolah bahan menjadi produk kerajinan tekstil. Bahan tersebut meliputi **berbagai jenis benang maupun tali** yang berasal dari **bahan alam**, seperti benang wol, tali eceng gondok, dll.

2. Mengolah Permukaan Bahan

Istilah pengolahan permukaan bahan diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan peserta didik untuk mengolah permukaan bahan menjadi produk kerajinan tekstil. Permukaan bahan tersebut meliputi

permukaan **berbagai jenis kain** yang berasal dari **bahan alam**, seperti kain katun, kain sutra, dll.

3. Menentukan Bahan, Alat, dan Teknik

Peserta didik membuat produk kerajinan tekstil dari bahan alam. Pada pertemuan KE-1, peserta didik akan menentukan alat dan bahan yang sesuai untuk persiapan membuat produk kerajinan tekstil bahan alam. Berikut cara sederhana yang dapat guru jelaskan kepada peserta didik agar mereka memiliki pandangan cara menentukan bahan, alat, dan teknik yang sesuai.

Cara Menentukan Benang dan Tali yang Potensial untuk Pengolahan Bahan

- Lihat lingkungan sekitar dan identifikasi apa saja benang maupun tali dari bahan alam yang mudah ditemukan.
- Catat macam-macam benang maupun tali dari bahan alam tersebut.
- Catat kelemahan dan kelebihan benang maupun tali dari bahan alam tersebut.
- Pertimbangkan secara finansial apakah harga benang maupun tali tersebut terjangkau.
- Pertimbangkan apakah kemampuan yang dimiliki dapat dieksplorasi dengan baik untuk mengolah bahan yang ada.
- Pilih dan tentukan satu benang atau tali dari bahan alam yang akan diolah menjadi produk kerajinan tekstil (pengolahan bahan).

Cara Menentukan Kain yang Potensial untuk Pengolahan Permukaan Bahan

- Lihat lingkungan sekitar dan identifikasi apa saja jenis kain bahan alam yang mudah ditemukan.
- Catat macam-macam kain dari bahan alam tersebut.
- Catat kelemahan dan kelebihan kain dari bahan alam tersebut.
- Pertimbangkan secara finansial apakah harga kain tersebut terjangkau.

- Pertimbangkan apakah kemampuan yang dimiliki dapat dieksplorasi dengan baik untuk mengolah bahan yang ada.
- Putuskan satu jenis kain yang akan diolah menjadi produk kerajinan tekstil (pengolahan permukaan bahan).

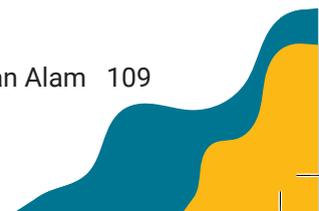
Cara Menentukan Alat yang Sesuai untuk Kebutuhan Produksi Kerajinan Tekstil

- Lihat karakter bahan yang akan digunakan. Apakah bahan tersebut bertekstur halus atau kasar, kepadatannya lembut atau keras. Alat yang dipilih harus disesuaikan dengan karakter bahan. Misalkan benangnya tebal dan membutuhkan gunting yang besar maka siapkan gunting yang besar.
- Lihat jenis bahan yang akan digunakan. Misalkan bahan tersebut berupa kain yang memerlukan gunting khusus maka siapkan gunting khusus untuk memotong kain supaya tidak merusak potongan kain.
- Pertimbangkan kebutuhan alat berdasarkan teknik yang digunakan. Setiap teknik membutuhkan alat yang berbeda. Peserta didik diminta mengingat kembali materi pada unit 1 mengenai berbagai jenis alat dan teknik sehingga terdapat kesesuaian dalam menentukannya.

Catatan: Alat dan bahan yang ideal tidak menjadi keharusan. Peserta didik dapat menyesuaikan dengan kondisi masing-masing.

Cara Memilih Teknik yang Akan Digunakan untuk Produksi Kerajinan Tekstil

- Tentukan satu teknik untuk membuat produk kerajinan tekstil bahan alam dengan mempertimbangkan jenis bahan. Ada beberapa bahan yang cocok untuk berbagai teknik dan ada bahan yang hanya cocok dengan teknik tertentu. Guru dapat memberikan pandangan kepada peserta didik mengenai jenis bahan dan teknik yang sering digunakan oleh perajin pada umumnya. Materi dapat dibaca pada unit 1.
- Tentukan satu teknik untuk pengolahan bahan berdasarkan ketersediaan alat di lingkungan peserta didik. Misalkan peserta



didik ingin membuat kerajinan tekstil dengan teknik tapestri, tetapi sulit menemukan jarum khusus tapestri, peserta didik dapat diarahkan untuk menggunakan teknik lainnya atau mencari alat alternatif.

B. Referensi Bahan

Peserta didik akan diberikan contoh produksi kerajinan tekstil dengan bahan-bahan sebagai berikut.

- Tali katun: Tali katun digunakan sebagai bahan utama pembuatan ikat pinggang makrame.
- Benang wol: Benang wol digunakan sebagai bahan utama pembuatan kerajinan hiasan dinding tapestri dan hiasan dinding sulam.
- Kain katun utuh: Kain katun digunakan sebagai bahan utama pembuatan syal batik.
- Kain perca katun: Kain perca katun digunakan sebagai bahan utama pembuatan taplak meja.
- *Totebag* katun : *Totebag* katun digunakan sebagai bahan utama pembuatan *ecoprint*.

C. Referensi Teknik

Peserta didik akan diberikan contoh beberapa teknik pengolahan bahan dan pengolahan permukaan bahan. Guru dapat menjadikan ini sebagai acuan bagi peserta didik dalam memproduksi kerajinan tekstil bahan alam. Guru juga dapat memperkenalkan teknik lainnya selain yang disebutkan di bawah ini.

- Teknik pengolahan bahan: Salah satu teknik pengolahan bahan yang dibahas pada unit ini adalah tenun. Tenun merupakan aktivitas menggabungkan benang atau tali menjadi produk kerajinan tekstil. Macam-macam teknik penenunan, di antaranya **makrame**, **tapestri**, **rajutan**. Meskipun terdapat teknik lainnya, pada unit ini akan dijelaskan lebih lanjut proses pembuatan kerajinan dari

tiga teknik tersebut. Peserta didik dapat memilih salah satu teknik tersebut atau menggunakan teknik lainnya dalam pengolahan bahan (benang maupun tali dari bahan alam).

- Teknik pengolahan permukaan bahan: Terdapat dua teknik pengolahan permukaan bahan atau aktivitas mengolah kain. Teknik tersebut meliputi pewarnaan dan penjahitan. Kedua teknik tersebut dapat diurai sebagai berikut, pewarnaan: **batik dan ecoprint**, penjahitan: **sulam dan penjahitan kain perca**.

D. Tabel Lembar Kerja

Tabel di bawah ini adalah lembar kerja yang dapat dikerjakan oleh peserta didik saat kegiatan observasi.

Penentuan Bahan untuk Produksi Kerajinan Tekstil Bahan Alam

Nama :

Kelas :

Tugas :

1. Amati lingkungan sekitarmu. Temukan benang atau tali dari bahan alam yang banyak terdapat di sekitar tempat tinggalmu!
2. Tuliskan nama-nama benang atau tali tersebut beserta kekurangan dan kelebihanannya!
3. Amati lingkungan sekitarmu. Temukan kain dari bahan alam yang banyak terdapat di sekitar tempat tinggalmu!
4. Tuliskan nama-nama kain tersebut beserta kekurangan dan kelebihanannya!
5. Tentukan 1 benang atau tali dan satu jenis kain yang akan kamu jadikan sebagai bahan utama pembuatan produk kerajinan tekstil bahan alam di unit ini!



Penentuan Alat, dan Teknik untuk Pengolaan Permukaan Bahan Menjadi Kerajinan Tekstil

Nama :

Kelas :

Produk yang akan dibuat :

Tugas:

Isilah tabel di bawah ini dengan lengkap!

Bahan	Alat	Teknik
.	.	.
.	.	.
.	.	.
.	.	.
.	.	.
.	.	.
.	.	.
.	.	.
.	.	.
.	.	.

Catatan: Template tabel kosong, ada terlampir dan dapat diperbanyak oleh guru.

Model Pembelajaran



Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke-1 menggunakan model *Discovery Learning* berbasis lembar kerja yang diuraikan dalam penjelasan berikut ini.

Lembar kerja: Kegiatan awal yang dilakukan peserta didik sebelum mulai praktikum membuat produk kerajinan tekstil bahan alam. Pada pertemuan ini, peserta didik mengisi 3 tabel: tabel bahan yang potensial, tabel alat dan teknik untuk pengolahan bahan, serta tabel alat dan teknik untuk pengolahan permukaan bahan.

Langkah-Langkah Pembelajaran



Alokasi waktu: $1 \times 2 \times 40$ menit

A. Kegiatan Awal

- Guru mempersilakan peserta didik untuk berdoa sebelum mulai kegiatan pembelajaran.
- Guru mengecek daftar hadir peserta didik.
- Guru memberikan apersepsi dengan stimulus sebagai berikut:
- Dalam kehidupan sehari-hari, kita sangat dekat dengan produk kerajinan tekstil. Misalnya pakaian yang kita pakai, hiasan dinding, dan produk lainnya.
- Guru menjelaskan bahwa pembelajaran hari ini akan berkaitan dengan kegiatan praktikum di pertemuan berikutnya, sebagai contoh:

Pada pertemuan hari ini, kita akan melakukan observasi mengenai potensi bahan alam yang dapat kita jadikan kerajinan tekstil. Kalian akan diberi 3 lembar tugas yang saling berkaitan untuk digunakan sebagai persiapan produksi di pertemuan ketiga.

B. Kegiatan Inti

1. Memberikan Rangsangan (*Stimulation*)

- Peserta didik mengambil blangko tugas yang diberikan oleh guru.
- Peserta didik membaca pertanyaan yang terdapat pada blangko.

2. Mengidentifikasi Masalah (*Problem Statement*)

- Peserta didik mengidentifikasi bahan alam yang akan dijadikan sebagai produk kerajinan tekstil.
- Peserta didik mengidentifikasi jenis tali dan kain di sekitar tempat tinggalnya yang potensial dijadikan bahan utama pembuatan kerajinan tekstil (*mengenal dan menghargai budaya*).

3. Mengumpulkan Data (*Data Collection*)

- Peserta didik mendata macam-macam tali dari bahan alam yang ada di sekitarnya.
- Peserta didik mendata macam-macam kain dari bahan alam yang ada di sekitarnya.

4. Mengolah Data (*Data Processing*)

- Peserta didik mengisi sendiri tabel tali bahan alam yang potensial digunakan sebagai bahan utama pembuatan produk kerajinan (*mandiri*).
- Peserta didik mengisi tabel kain bahan alam yang potensial digunakan sebagai bahan utama pembuatan produk kerajinan (*mandiri*).
- Peserta didik mengisi daftar alat, bahan, dan teknik yang digunakan dalam pembuatan produk kerajinan tekstil bahan alam (*mandiri*).

5. Membuktikan (*Verification*)

- Peserta didik mengumpulkan 3 blangko yang telah diisi kepada guru.
- Peserta didik mendapat validasi dari guru apakah bahan yang dipilih cukup potensial untuk dijadikan produk kerajinan.
- Peserta didik mendapat validasi dari guru apakah alat, bahan, dan teknik yang dipilih telah sesuai.

6. Menarik Simpulan/Generalisasi (*Generalisation*)

- Peserta didik menerima kembali blangko yang telah diberi umpan balik oleh guru.
- Peserta didik membaca penilaian dan catatan yang telah diberikan oleh guru.
- Peserta didik mendapatkan kesimpulan mengenai bahan, alat, dan teknik yang akan digunakan dalam membuat produk kerajinan tekstil bahan alam.



C. Kegiatan Penutup

- Guru mengajak peserta didik bersyukur karena pembelajaran berlangsung dengan lancar (*akhlak beragama*).
- Guru memberi instruksi kepada peserta didik untuk membawa alat dan bahan pembuatan desain pada pertemuan berikutnya. Alat dan bahan tersebut meliputi: kertas A4 dan alat gambar.
- Guru menanyakan kepada peserta didik apakah mereka mempunyai pertanyaan terkait materi tersebut.
- Peserta didik menyampaikan pertanyaan terkait kebutuhan pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
- Guru menutup pertemuan.
- Peserta didik melakukan kegiatan berdoa di akhir pembelajaran.



Setelah kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke-1 selesai, guru dapat melakukan refleksi dengan bertanya kepada diri sendiri, seperti:

- Apakah peserta didik dapat mengidentifikasi tali dan kain bahan alam yang ada di sekitar mereka?
- Bagaimana respons peserta didik saat mengetahui berbagai jenis tali dan kain yang ada di sekitar mereka?
- Apakah peserta didik dapat memilih jenis kain dan tali bahan alam yang potensial di sekitar mereka?
- Bagaimana peserta didik melakukan pendataan alat, bahan, dan teknik yang sesuai untuk kegiatan praktikum pada pertemuan ketiga?

Asesmen



Asesmen Formatif

Lembar penilaian sikap digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi alat, bahan, dan teknik yang akan digunakan dalam pembuatan kerajinan tekstil bahan alam.

Lembar Penilaian

Mata Pelajaran : Prakarya Kerajinan

Kelas/Semester : /....

Topik : Membuat kerajinan menggunakan tekstil bahan alam

Indikator : Peserta didik mampu menentukan alat, bahan, dan teknik yang akan mereka gunakan dalam membuat produk kerajinan tekstil bahan alam.

No	Nama Siswa	Aspek			Keterangan
		Mampu Mendata Kebutuhan Alat	Mampu Menentukan Teknik yang Akan Digunakan	Mampu Memilih Bahan Alam yang Potensial	
1					
2					
3					
dst					

Keterangan: 4 = sangat baik, 3 = baik, 2 = kurang baik, 1 = tidak baik



Penerapan Dimensi Pelajar Pancasila



Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke-1 unit 2 telah menerapkan dimensi Pelajar Pancasila, yaitu akhlak beragama, mengenal dan menghargai budaya, dan mandiri dalam mengidentifikasi alat, bahan, dan teknik yang akan digunakan untuk membuat produk kerajinan tekstil.

Pertemuan Ke-2

Tujuan Pembelajaran



Memodifikasi gagasan kreatif **produk kerajinan tekstil bahan alam** serta cara penyajiannya (*display* atau kemasan) dalam bentuk sketsa yang bersifat ergonomis, ekonomis, berbasis lingkungan, dan kedaerahan.

Konteks Kedaerahan

Batik Kontemporer - Yogyakarta

Yogyakarta dikenal sebagai salah satu daerah penghasil batik. Selain batik tradisional, banyak juga rumah produksi di Yogyakarta yang menghasilkan batik kontemporer. Cantingan Nenek adalah salah satu rumah produksi batik kontemporer. Batik-batik yang diproduksi Cantingan Nenek tidak menggunakan motif tradisional, tapi membuat motif-motif baru yang terinspirasi dari aktivitas masyarakat tradisional, seperti menanam padi,



Gambar 2.2 Produk aplikatif batik kontemporer Cantingan Nenek

Sumber: Della Naradika (2022)

pacu jawi, menangkap ikan menggunakan bubu, dll. Produk batik kontemporer yang dihasilkan tidak hanya sebatas kain, tapi juga diolah menjadi beberapa produk, seperti tas, syal, tempat pensil, dompet, dll.

Materi Pegangan Guru

A. Membuat Desain Produk dan Kerajinan Tekstil Bahan Alam

1. Macam-Macam Alat dan Bahan untuk Membuat Sketsa

- Kertas gambar
- Pensil
- Penghapus

2. Sketsa Kerajinan Tekstil Bahan Alam

Peserta didik akan membuat dua kerajinan tekstil dari bahan alam.

- Pengolahan bahan berupa tali dari bahan alam.
- Pengolahan permukaan bahan berupa kain dari bahan alam.

3. Pembuatan Sketsa

Peserta didik akan membuat sketsa yang terbagi menjadi dua jenis.

- Sketsa 2D untuk pengolahan permukaan bahan dengan memberikan motif pada kain yang semula polos.
- Sketsa 3D untuk pengolahan bahan yang memiliki bentuk 3D, yang terdiri dari panjang, lebar, dan tinggi.

B. Nilai Ergonomis dan Ekonomis dalam Desain Produk

- Ergonomis: Penerapan nilai ergonomis dalam desain produk adalah penerapan nilai kenyamanan penggunaan produk. Dalam penerapannya pada kegiatan pembelajaran, guru wajib

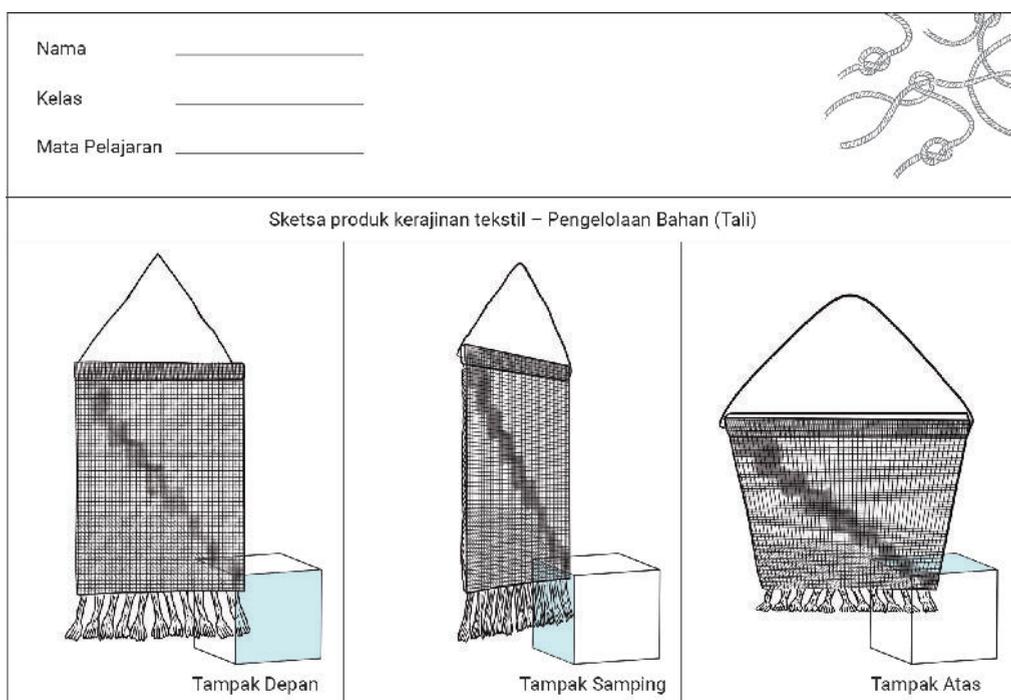


mengingatkan peserta didik untuk membuat produk yang nyaman digunakan.

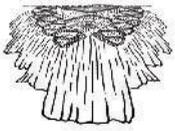
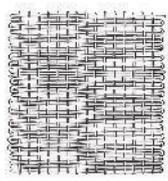
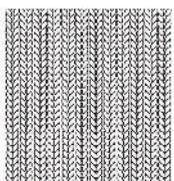
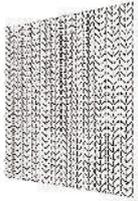
- **Ekonomis:** Penerapan nilai ekonomis dalam desain produk adalah mempertimbangkan biaya modal yang dikeluarkan. Tujuannya agar biaya tidak membengkak sehingga bisa sebanding dengan harga jual yang tidak terlalu tinggi. Apabila modal yang dikeluarkan terhitung sedikit maka harga jualnya juga tidak terlalu tinggi. Dengan demikian dapat meningkatkan daya beli konsumen.

C. Template Desain dan Perencanaan Produk Kerajinan Tekstil dari Bahan Alam

Berikut ini *template* sederhana yang bisa guru perkenalkan kepada peserta didik sebelum mereka mengerjakan tugas yang diberikan.



D. Contoh Desain Produk Kerajinan Tekstil Pengolahan Bahan

Nama Bahan - Teknik	Refrensi Design		
	Tampak Depan	Tampak Samping	Tampak Atas
 <p>Tali Katun- Makrame</p>			
 <p>Benang Wol -Tapestri</p>			
 <p>Benang Wol - Rajut</p>			

Model Pembelajaran



Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke-2 menggunakan model PJBL (*Project Based Learning*) dengan uraian sebagai berikut.

Pada unit ini desain dan perencanaan produk dibuat dengan mempertimbangan nilai ergonomis dan ekonomis, serta nilai budaya.

Langkah-Langkah Pembelajaran



Alokasi waktu: $1 \times 2 \times 40$ menit

A. Kegiatan Awal

- Guru mempersilakan peserta didik untuk berdoa bersama sebelum mulai praktikum.
- Guru mengecek daftar hadir peserta didik.
- Guru menyampaikan meninjau materi dengan pertemuan sebelumnya
- Guru menyampaikan topik kegiatan yang akan dilakukan hari ini, yaitu desain dan perencanaan produk kerajinan tekstil bahan alam melalui pembuatan sketsa.
- Guru menjelaskan bahwa desain dikerjakan dengan cara membuat sketsa tampak depan, atas, dan samping.
- Guru menyampaikan bahwa peserta didik juga perlu membuat perencanaan kemasan produk kerajinan tekstil bahan alam. Peserta didik dapat membuat sketsa kemasan sederhana.
- Guru memberikan pandangan kepada peserta didik tentang nilai ergonomis dan ekonomis desain kemasan produk.

B. Kegiatan Inti

1. Mengajukan Pertanyaan Mendasar

- Peserta didik melihat contoh produk kerajinan tekstil yang diberikan oleh guru sebagai referensi.
- Peserta didik diminta membuat pertanyaan mendasar untuk memantik rasa ingin tahunya terhadap materi yang diberikan. Misalnya: *Bagaimana cara membuat sketsa produk kerajinan tekstil yang menarik?*

2. Merencanakan Proyek

- Peserta didik membuat sketsa tampak depan, atas, dan samping, serta mendata alat dan bahan yang digunakan untuk membuat produk kerajinan tersebut. *Template* penugasan tersedia di materi pegangan guru poin 3.

3. Menyusun Jadwal

- Peserta didik menyusun jadwal pembuatan produk kerajinan, dimulai dari pembuatan sketsa dan perencanaan, pembuatan produk, *finishing* produk, pembuatan kemasan. Panduan jadwal kegiatan tersedia pada informasi awal unit ini (*regulasi diri*).

4. Memonitor Peserta Didik dan Kemajuan Proyek

- Peserta didik menyelesaikan desain dan perencanaan produk, serta mendapatkan saran-saran dari guru selama proses pengerjaan (*mandiri*).

5. Menguji Hasil

- Peserta didik mengumpulkan desain yang telah dibuat untuk dinilai oleh guru.

6. Mengevaluasi

- Peserta didik menerima kembali lembar desain yang telah dinilai serta diberi kritik dan saran oleh guru.

C. Kegiatan Penutup

- Guru mempersilakan peserta didik untuk bertanya mengenai materi desain dan perencanaan produk yang telah disampaikan.
- Peserta didik bertanya terkait materi yang belum mereka pahami dalam kegiatan membuat desain dan perencanaan produk.
- Guru membagikan blangko asesmen penilaian diri (baca poin nomer 6).



- Guru menginstruksikan peserta didik untuk mempersiapkan alat dan bahan alam praktikum kerajinan tekstil untuk dibawa pada pertemuan berikutnya.
- Peserta didik mengisi lembar penilaian diri.
- Guru meminta peserta didik mengumpulkan blangko penilaian diri yang telah diisi.
- Guru mengajak peserta didik bersyukur karena kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar (*akhlak beragama*).
- Guru menutup pertemuan.
- Peserta didik berdoa menurut kepercayaan masing-masing.

Refleksi



Setelah kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke-2 selesai, guru dapat melakukan refleksi diri dengan bertanya kepada diri sendiri, seperti:

- Apakah peserta didik dapat membuat desain tampak depan, atas, dan samping produk kerajinan tekstil bahan alam?
- Apakah peserta didik dapat menyebutkan semua kebutuhan alat dan bahan untuk praktikum membuat desain produk kerajinan tekstil bahan alam?
- Bagaimana solusi yang efektif untuk mengatasi peserta didik yang kesulitan membuat desain? Solusi bertujuan untuk mengevaluasi kegiatan pembuatan desain dan perencanaan produk agar pada pertemuan berikutnya dapat berjalan lebih maksimal.

Asesmen



Asesmen Formatif

Pada pertemuan kali ini guru dapat menggunakan asesmen penilaian proyek yang merujuk pada panduan umum.

Penerapan Dimensi Pelajar Pancasila



Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke-2 unit 2 telah menerapkan dimensi Pelajar Pancasila, yaitu akhlak beragama, mandiri, dan regulasi diri dalam pembuatan desain dan perencanaan produk kerajinan tekstil bahan alam.

Pertemuan Ke-3 Sampai Ke-6

Tujuan Pembelajaran



Membuat produk kerajinan tekstil bahan alam serta *display* atau kemasan yang sesuai.

Konteks Kedaerahan

Eksplorasi *Ecoprint* - Sambeng, Purworejo



Gambar 2.3 Produk *ecoprint* hasil eksplorasi Agus Sambeng
Sumber: Della Naradika

Ecoprint merupakan salah satu produk kerajinan tekstil yang berkembang di berbagai negara. Para perajin terus menghasilkan produk *ecoprint* dengan mengeksplorasi berbagai tanaman dan zat pengunci warna baru. Eksplorasi *ecoprint* juga dilakukan oleh Agus, seorang perajin asal Sambeng, Kabupaten Purworejo. Sejak tahun 2019,

Agus telah memulai usaha *ecoprint* dengan memanfaatkan bahan-bahan alam yang ada di sekitar tempat tinggalnya. Agus mulanya berprofesi sebagai petani. Namun setelah mengenal *ecoprint*, rasa ingin tahu dan kreativitasnya untuk membuat *ecoprint* pun bangkit. Berbekal pengetahuan tentang jenis tanaman, Agus mulai mengeksplorasi produk kain *ecoprint* menggunakan tanaman yang ada di sekitarnya. Agus terus aktif memproduksi kain *ecoprint* hingga karya-karyanya menjadi salah satu produk UMKM unggulan di Purworejo.

Materi Pegangan Guru

A. Pembuatan Produk Kerajinan Tekstil Bahan Alam Ikatan Pinggang – Makrame Tali Katun

Tahap 1 Membuat Ikatan Pinggang – Makrame Tali Katun

Alat dan Bahan

- Gunting
- Cutter
- Penggaris
- Meteran jahit
- Hakpen
- Stik kayu
- Tali katun
- Gesper kayu atau besi
- Karet gelang
- Lem serbaguna
- Manik-manik kayu atau plastik.

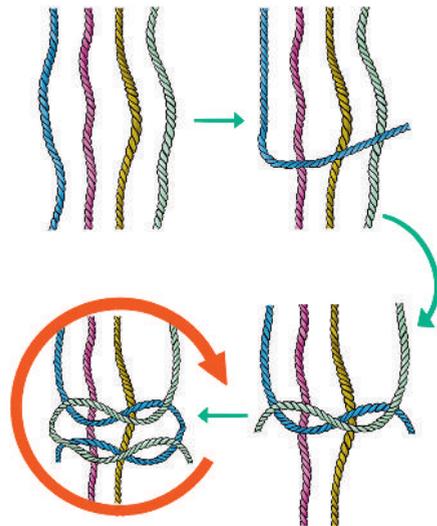
Cara Membuat

- Siapkan desain yang telah dirancang sebagai acuan pembuatan.
- Siapkan tali katun, potong sepanjang 8 meter sebanyak 4 helai.

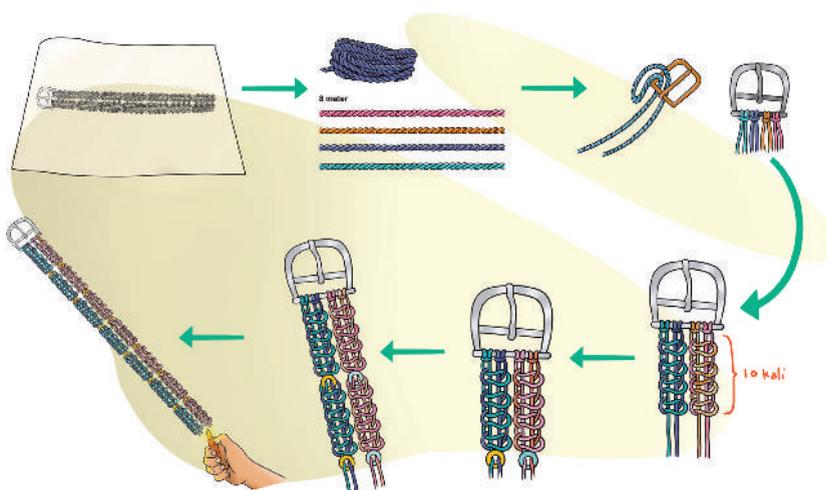
- Lipat tali 8 meter tersebut menjadi dua bagian. Kemudian masukan tali ke dalam kaitan ikat pinggang (gesper) kayu atau besi yang telah disiapkan.
- Buatlah simpul pipih ganda sampai sebanyak 10 kali.
- Masukan manik-manik ke tali bagian tengah. Kemudian buat kembali simpul pilin ganda.
- Ulangi cara tersebut sampai selesai.
- Pada bagian ujung tali, lipatlah ke dalam dan bakar sedikit ujungnya agar rapi.

Tahap 2 Membuat Simpul Pipih Ganda

- Siapkan tali yang berbeda-beda sebanyak 4 helai. Tali dapat dibedakan menjadi tali 1, 2, 3, dan 4.
- Tarik tali 1 melalui bagian atas tali 2 dan 3. Kemudian masukan ke bagian bawah tali 4.
- Tali 4 dimasukan melalui bagian bawah tali 2 dan 3. Kemudian tarik keluar di antara tali 1 dan 2 di atas tali 1.
- Ulangi kembali cara tersebut.



Gambar 2.4 Langkah menyimpul tali dengan teknik makrame



Gambar 2.5 Langkah membuat makrame tali

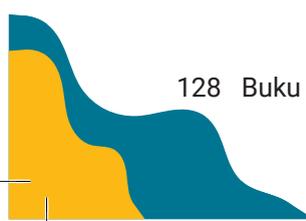
B. Membuat Produk Kerajinan Tekstil Bahan Alam Hiasan Dinding – Tapestri Benang Wol

Alat dan Bahan

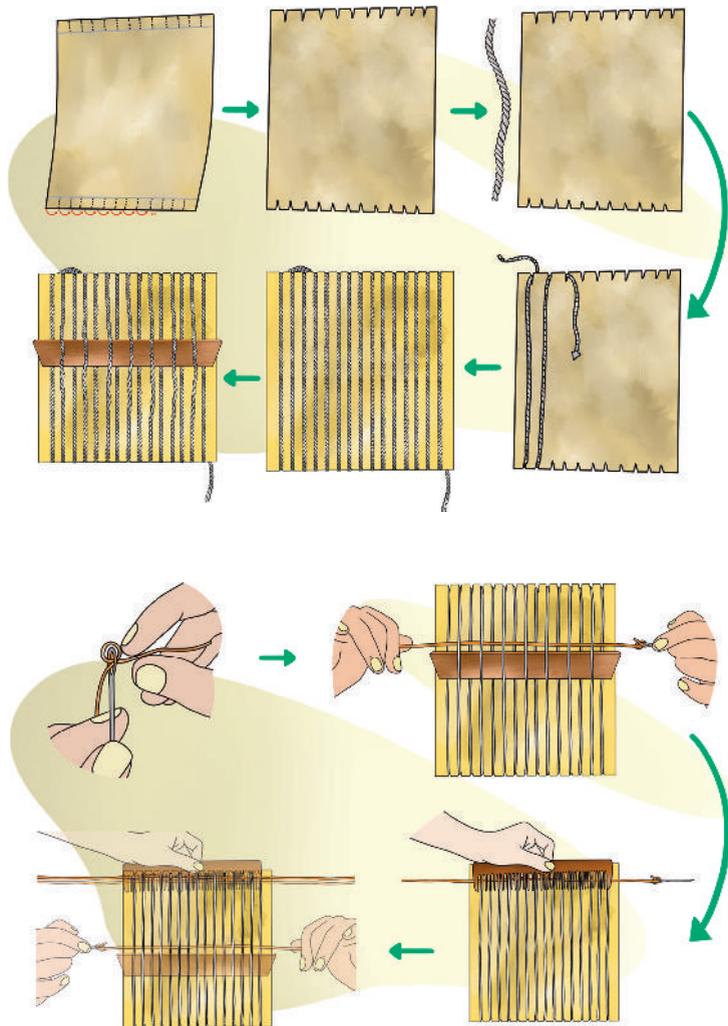
- Batang kayu (alat tenun menyerupai sumpit yang digunakan sebagai pengikat benang saat digerakkan)
- Spanram karton persegi 40x40 cm
- Gunting
- Sisir
- Benang wol warna-warni
- Jarum
- Benang lungsi
- Penggaris
- Selotip
- Pena

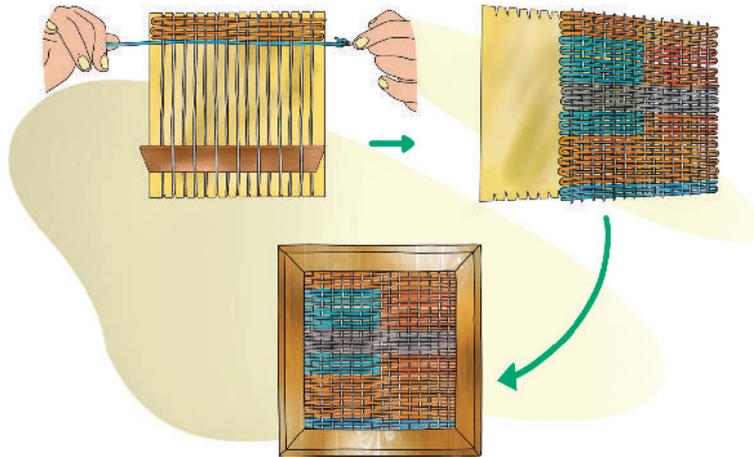
Cara Membuat

- Gambarlah garis di tepi karton masing-masing 1 cm, mulai dari tepi kiri sampai tepi kanan.
- Potonglah semua garis tersebut.
- Siapkan benang putih untuk dijadikan benang lungsi (benang yang berfungsi sebagai penyatu jalinan benang lainnya).
- Masukkan benang pada potongan karton pertama. Berilah selotip agar tidak lepas.
- Masukkan benang lungsi secara vertikal hingga semua benang terpasang dengan rapi.
- Setelah benang lungsi terpasang dengan rapi dan kencang, masukan batang kayu secara selang-seling di benang lungsi.
- Masukkan benang wol pada jarum. Buatlah simpul benang pada jarum agar lepas saat dipakai.



- Masukkan benang secara selang-seling mengikuti batang kayu yang telah dimasukan.
- Sisir benang supaya lebih rapi.
- Ulangi cara tersebut dengan mempertimbangkan desain yang telah dibuat.
- Ganti warna sesuai gambar yang telah direncanakan sebelumnya.
- Ketika seluruh bagian sudah terpasang benang dengan sempurna, lepaskan spanram karton.
- Pasanglah kerajinan tapestri di pigura.





Gambar 2.6 Langkah-langkah pembuatan hiasan dinding dengan teknik tapestri

Model Pembelajaran



Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini menggunakan model PJBL (*Project Based Learning*). Peserta didik membuat produk kerajinan tekstil bahan alam.

Produksi kerajinan: Kegiatan ketiga adalah merealisasikan desain menjadi produk kerajinan tekstil bahan alam.

Langkah-Langkah Pembelajaran



Alokasi waktu: $2 \times 2 \times 40$ menit

A. Kegiatan Awal

- Guru mempersilakan peserta didik berdoa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.
- Guru mengecek daftar hadir peserta didik.

- Guru menyampaikan kepada peserta didik tentang kegiatan hari, yaitu pembuatan produk kerajinan tekstil berdasarkan desain dan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya.
- Guru menanyakan kesiapan alat dan bahan peserta didik sebelum memulai praktikum.
- Guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa kegiatan pembuatan produk kerajinan akan dilaksanakan dalam tiga pertemuan.
- Guru memotivasi peserta didik bahwa mereka bisa melestarikan kearifan lokal melalui pembuatan tekstil yang bernilai budaya; serta penggunaan bahan alam sebagai wujud rasa syukur atas limpahan rahmat Tuhan YME, dengan tetap menjaga dan tidak digunakan secara berlebihan.
- Guru mempersilakan peserta didik untuk meletakkan semua alat dan bahan di meja masing-masing.
- Guru menampilkan video *timelapse tutorial* pembuatan produk kerajinan bahan alam untuk memberikan gambaran umum teknis pengerjaan. (Guru dapat mencari video dari platform pendidikan digital. Ini bersifat opsional, guru bisa menggantinya dengan menjelaskan secara langsung atau menunjukkan foto tahapan pembuatan kerajinan yang tertera dalam buku ini. Guru juga dapat mempraktikkannya langsung agar peserta didik dapat melihat secara jelas tahapan pembuatan produk kerajinan tekstil bahan alam).

B. Kegiatan Inti

Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini, sintak (mengajukan pertanyaan mendasar, mendesain perencanaan proyek, dan menyusun jadwal) telah dilaksanakan pada pertemuan sebelumnya. Jadi sintak tersebut tidak dicantumkan kembali pada pertemuan ini. Peserta didik dapat langsung membuat produk kerajinan tekstil bahan alam.

1. Memonitor Peserta Didik dan Kemajuan Proyek

- Peserta didik menyusun strategi supaya pembuatan produk kerajinan tekstil dapat diselesaikan dalam tiga pertemuan (*regulasi diri*).



- Peserta didik mulai membuat produk kerajinan tekstil bahan alam mengacu desain dan perencanaan yang telah dibuat sendiri-sendiri (*mandiri*).
- Peserta didik menggunakan bahan alam yang telah disiapkan sebelumnya sebagai bahan utama pembuatan kerajinan (*akhlak kepada alam*).

2. Menguji Hasil

- Peserta didik mengumpulkan produk kerajinan tekstil bahan alam yang telah selesai kepada guru.

3. Mengevaluasi

- Peserta didik mendapatkan evaluasi dari guru berupa catatan maupun secara verbal agar pembuatan karya kedua bisa lebih maksimal.
- Peserta didik menanyakan kembali saran dari guru, disertai dengan tanggapannya.
- Catatan: Pada pertemuan ke-3 hingga ke-5, peserta didik mengerjakan dan menyelesaikan produk kerajinan tekstil bahan alam. Pada pertemuan ke-6, peserta didik dapat membuat kemasan produk kerajinan tekstil bahan alam supaya lebih menarik.

C. Kegiatan Penutup

- Peserta didik membersihkan meja masing-masing.
- Peserta didik menanyakan terkait kegiatan praktikum selanjutnya.
- Guru mengajak peserta didik bersyukur karena kegiatan pembelajaran berjalan lancar dan dilanjutkan berdoa di akhir kegiatan (*akhlak beragama*).



Refleksi

Setelah kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke-3 hingga ke-6 selesai, guru dapat melakukan refleksi dengan bertanya kepada diri sendiri, seperti:

- Apakah peserta didik dapat membuat produk kerajinan sesuai desain yang telah dibuat?
- Bagaimana cara agar peserta didik dapat menggunakan alat dan bahan secara maksimal?
- Apakah peserta didik dapat mengatasi hambatan-hambatan yang muncul saat membuat produk kerajinan tekstil bahan alam?
- Bagaimana cara peserta didik memasukan nilai budaya dalam produk kerajinan tekstil yang mereka buat?

Asesmen



Asesmen Formatif

Pada pertemuan kali ini guru dapat menggunakan asesmen penilaian proyek yang merujuk pada panduan umum.

Penerapan Dimensi Pelajar Pancasila



Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke-3 sampai ke-6 unit 2 telah menerapkan dimensi Pelajar Pancasila, yaitu akhlak beragama, berakhlak kepada alam, mandiri, dan regulasi diri dalam pembuatan produk kerajinan tekstil bahan alam.

Pertemuan Ke-7

Tujuan Pembelajaran

Memodifikasi gagasan kreatif produk kerajinan tekstil bahan alam serta cara penyajiannya (*display* atau kemasan) dalam bentuk sketsa yang bersifat ergonomis, ekonomis, berbasis lingkungan, dan kedaerahan.

Konteks Kedaerahan

Batik Tanah Liek - Minangkabau

Batik *tanah liek* merupakan salah satu produk kerajinan khas Minangkabau. Penamaan *tanah liek* berasal dari bahasa Minangkabau yang berarti tanah liat. Penamaan ini diambil dari sumber pewarna batik yang digunakan, yaitu berasal dari tanah liat. Proses pembuatan batik *tanah liek* sangat unik. Kainnya direndam selama seminggu menggunakan tanah liat. Untuk membuat warna kain semakin menarik, kain juga diberi sentuhan warna alam lainnya yang berasal dari tumbuh-tumbuhan. Berikut motif-motif batik yang digunakan dalam batik *tanah liek*: *kaluak paku*, *kuciang tidua*, *lokcan*, *batuang kayu*, tari piring, dll.



Gambar 2.7 Produk kerajinan Tanah Liek

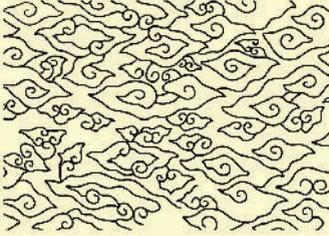
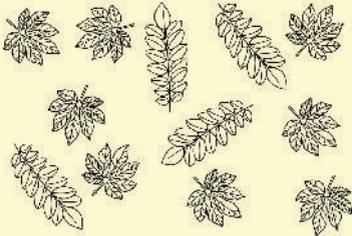
Materi Pegangan Guru

Pada pertemuan ke-7, peserta didik akan membuat desain dan perencanaan produk kerajinan tekstil bahan alam. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan, yakni membuat desain dan perencanaan produk yang berupa penciptaan motif. Motif tersebut akan diaplikasikan pada produk kerajinan tekstil bahan alam.

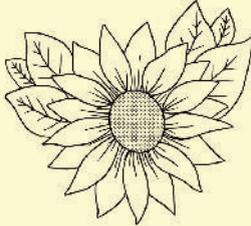
Berikut ini adalah beberapa contoh motifnya. Guru dapat mengarahkan peserta didik untuk membuat motif lainnya, dengan melihat budaya yang ada di sekitar tempat tinggal mereka.

A. Mengolah Permukaan Bahan

Pewarnaan

Nama Bahan - Teknik	Contoh Desain Motif
 <p data-bbox="390 637 540 657">Kain Katun – Batik</p>	
 <p data-bbox="369 915 540 935">Kain Katun - Ecoprint</p>	

Penjahitan

Nama Bahan - Teknik	Contoh Desain Motif
 <p data-bbox="343 1364 579 1384">Benang wol di Katun – Sulam</p>	
 <p data-bbox="346 1641 579 1681">Benang wol di Katun – Sulam Kain Perca Katun - Jahit</p>	



B. Alat dan Bahan untuk Menggambar Motif

- Kertas BC (*Brief Card*) atau buku gambar: Motif dapat digambar di kertas BC atau buku gambar.
- Pensil 2B dan HB: Untuk menggambar motif, jenis pensil yang dapat digunakan adalah 2B dan HB. Pensil HB digunakan untuk menggambar motif biasa karena goresannya lebih tipis. Sementara penebalan motif dapat menggunakan pensil 2B.
- Penghapus: Untuk mengantisipasi terjadinya kekeliruan saat membuat motif, peserta didik dapat mempersiapkan penghapus.

C. Nilai Budaya dalam Motif

Dalam membuat motif untuk pengolahan bahan (kain), peserta didik diarahkan untuk menggali kearifan lokal yang ada di sekitar mereka. Tujuannya supaya motif yang dibuat tidak hanya menghasilkan nilai estetika semata, tetapi juga memuat nilai budaya. Cara penerapannya, yakni guru dapat memberikan *template* di bawah ini sebagai acuan peserta didik dalam membuat motif.

Nama :
Kelas :
Mata Pelajaran :

Ide Motif _____

(*Sketsa Produk Kerajinan Tekstil - Pengelolaan Permukaan Bahan*)

Catatan: *template* kosong terlampir.

Model Pembelajaran



Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke-7 menggunakan model PJBL (*Project Based Learning*) dengan uraian kegiatan sebagai berikut:

Setelah membuat satu produk kerajinan tekstil pengolahan bahan (tali alam), kegiatan pada pertemuan ke-7 dilanjutkan dengan membuat desain dan perencanaan produk kerajinan tekstil bahan alam. Peserta didik membuat desain motif yang akan mereka aplikasikan pada selembar kain.

Langkah-Langkah Pembelajaran



Alokasi waktu: $1 \times 2 \times 40$ menit

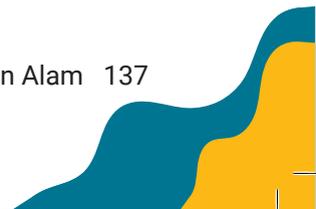
A. Kegiatan Awal

- Guru mempersilakan peserta didik berdoa bersama sebelum mulai kegiatan pembelajaran.
- Guru mengecek daftar hadir peserta didik.
- Guru menyampaikan topik kegiatan yang akan dilakukan hari ini, yaitu desain dan perencanaan produk kerajinan tekstil bahan alam berupa pengolahan permukaan bahan (kain).
- Guru menjelaskan bahwa kegiatan desain dilakukan dengan menggambar motif yang akan diaplikasikan pada permukaan kain.
- Guru menyampaikan bahwa peserta didik juga perlu membuat perencanaan kemasan produk kerajinan. Peserta didik dapat membuat sketsa kemasan sederhana.

B. Kegiatan Inti

1. Mengajukan Pertanyaan Mendasar

- Peserta didik melihat contoh motif pada kerajinan tekstil bahan alam yang diperlihatkan oleh guru sebagai referensi.



- Peserta didik diminta membuat pertanyaan mendasar untuk memantik rasa ingin tahunya. Misalnya: *Bagaimana cara menggambar motif yang menarik dan bernilai budaya?*

2. Merencanakan Proyek

- Peserta didik menuliskan ide motif berdasarkan kearifan lokal di sekitar tempat tinggal mereka.
- Peserta didik menggambar motif mengikuti *template* yang diberikan oleh guru.

3. Menyusun Jadwal

- Peserta didik menyusun jadwal pembuatan produk kerajinan, dimulai dari desain dan perencanaan, pembuatan produk, *finishing* produk, hingga pembuatan kemasan. Panduan jadwal kegiatan tersedia pada informasi awal unit ini (*regulasi diri*).

4. Memonitor Peserta Didik dan Kemajuan Pengerjaan

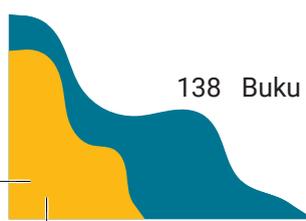
- Peserta didik menyelesaikan desain dan perencanaan produk, serta mendapatkan saran-saran dari guru selama proses pengerjaan (*mandiri*).

5. Menguji Hasil

- Peserta didik mengumpulkan desain motif yang telah dibuat untuk dinilai oleh guru.

6. Mengevaluasi

- Peserta didik menerima kembali lembar desain motif dan kemasan yang telah dinilai serta diberi kritik dan saran oleh guru.
- Peserta didik bertanya dan mendapatkan umpan balik terkait hasil evaluasi yang diberikan oleh guru.



C. Kegiatan Penutup

- Guru mempersilakan peserta didik untuk bertanya terkait materi atau praktikum yang belum mereka pahami.
- Guru menginstruksikan peserta didik untuk mempersiapkan alat dan bahan alam praktikum kerajinan tekstil untuk dibawa pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengajak peserta didik bersyukur karena kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar. (*akhlak beragama*).
- Guru menutup pertemuan.
- Peserta didik berdoa menurut agama masing-masing.

Refleksi



Setelah kegiatan pembelajaran pertemuan ke-7 selesai, guru dapat melakukan refleksi dengan bertanya kepada diri sendiri, seperti:

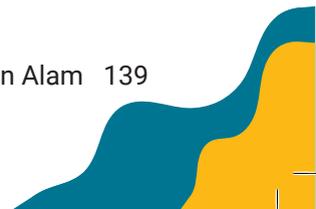
- Apakah peserta didik dapat membuat motif dan menggambar kemasan dengan baik?
- Bagaimana cara peserta didik memasukan nilai budaya dalam gambar motif yang mereka buat?
- Bagaimana solusi agar peserta didik dapat menghasilkan produk kerajinan tekstil pengolahan permukaan bahan yang memuat nilai budaya?

Asesmen



Asesmen Formatif

Pada pertemuan kali ini guru dapat menggunakan asesmen penilaian proyek yang merujuk pada panduan umum.



Penerapan Dimensi Pelajar Pancasila



Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke-7 unit 2 telah menerapkan dimensi Pelajar Pancasila, yaitu akhlak beragama, mandiri, dan regulasi diri dalam pembuatan desain dan perencanaan pengolahan permukaan bahan (desain motif).

Pertemuan Ke-8 Sampai Ke-11

Tujuan Pembelajaran



Membuat produk kerajinan tekstil bahan alam serta *display* atau kemasan yang sesuai.

Konteks Kedaerahan

Songket Palembang - Sumatera Selatan



Gambar 2.8 Produk kerajinan songket

Pada tahun 2013, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menetapkan songket sebagai Warisan Budaya Tak Benda Indonesia. Songket tidak hanya kain yang berfungsi sebagai pakaian, tetapi juga memiliki nilai filosofis. Songket mengandung makna kemakmuran,

kejayaan, dan keberanian. Songket terbuat dari benang emas dan perak. Itulah sebabnya songket dijual dengan harga yang mahal. Terdapat perbedaan cara pemakaian songket pada perempuan dan laki-laki. Untuk laki-laki yang belum menikah, songket dipakai menggantung di atas lutut. Untuk laki-laki yang sudah menikah, songket dipakai mulai dari pinggul sampai bagian bawah lutut. Sementara untuk perempuan, bagian *tumpal* (kepala kain) wajib berada di depan, yakni dari pinggul sampai mata kaki. Selain Palembang, songket juga diproduksi di daerah lain, seperti Bali, Lombok, Sambas, Sumba, Makassar, Sulawesi, dan daerah lain di Indonesia.

Materi Pegangan Guru

A. Membuat Produk Kerajinan Tekstil Bahan Alam Syal – Batik Warna Alam

Alat dan Bahan

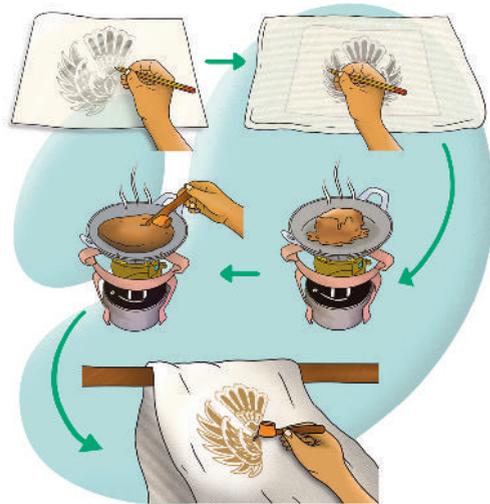
- Kain ukuran 115x25 cm
- Pensil
- Kertas kalkir
- Penghapus
- Tawas 70 g
- Secang
- Panci
- Ember
- Sarung tangan
- Air 2 liter
- Malam 250 g
- Canting
- Wajan kecil
- Kompor
- Secang 200 g
- Soda abu 2 sdm



Cara Membuat

Membatik

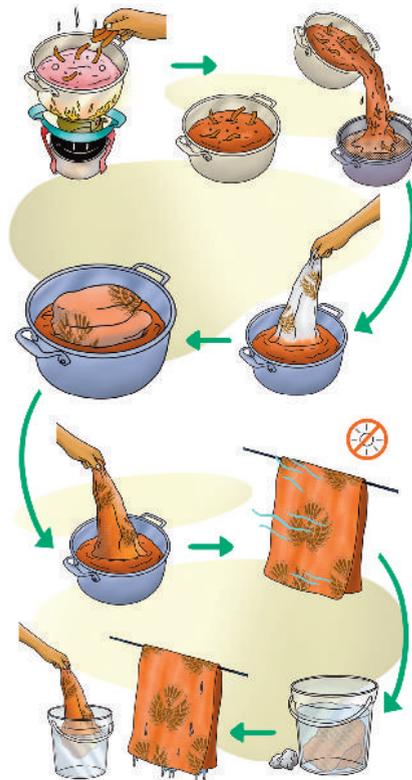
- Gambarlah motif di kertas kalkir sesuai desain motif yang telah dibuat sebelumnya.
- Letakkan kertas kalkir di bawah kain dan jiplak motif menggunakan pensil.
- Panaskan malam di wajan dengan api kecil.
- Ambil malam yang telah cair menggunakan canting.
- Goreskan ujung canting mengikuti motif yang telah digambar. Ikuti pola sampai seluruh gambar selesai dicanting.



Gambar 2.9 Cara membatik menggunakan canting dan malam

Mewarna

- Panaskan air 1 liter. Rebus secang sampai air mulai berwarna kemerahan.
- Dinginkan air rebusan secang dan pisahkan dari ampasnya.
- Setelah air rebusan secang memerah dan dingin, masukan kain batik yang telah dicanting.
- Rendam selama 3-5 menit hingga warnanya benar-benar meresap.
- Tiriskan kain, gantung di jemuran, dan jangan diperas.
- Angin-anginkan kain tanpa terkena sinar matahari.

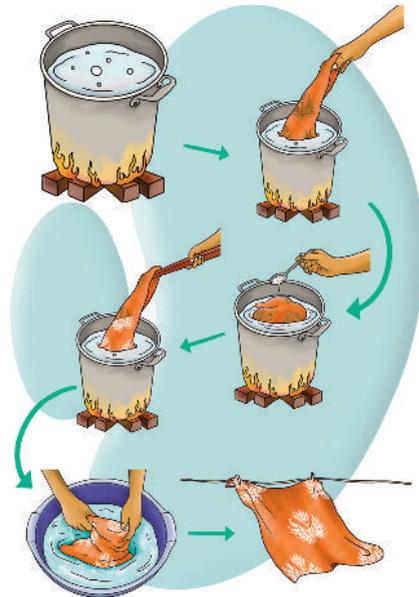


Gambar 2.10 Langkah-langkah mewarnai kain batik

- Setelah kain kering sempurna, rendam kain dalam air larutan tawas (air 1 liter + tawas 70 g).
- Tiriskan kain dan keringkan.

Melorod

- Ketika warna sudah menempel sempurna pada kain, siapkan air rebusan yang mendidih.
- Celupkan kain ke dalam air mendidih.
- Tuang 2 sdm soda abu.
- Naik-turunkan kain, sampai seluruh cantingan malam terlorod dan kainnya bersih.
- Cuci kain sampai bersih menggunakan air dingin.
- Keringkan kain.



Gambar 2.11 Langkah melorod kain batik dengan soda abu

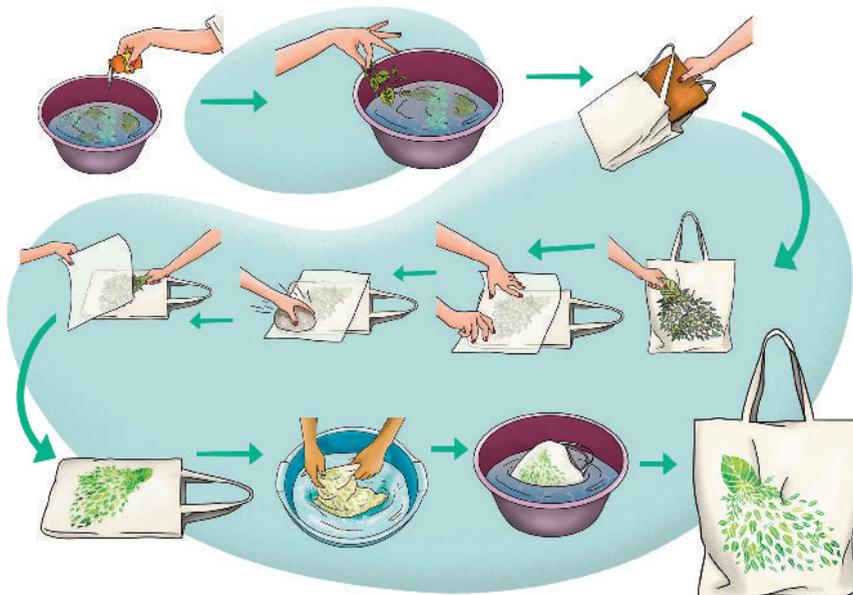
B. Membuat Produk Kerajinan Tekstil Bahan Alam Totebag – Ecoprint Tumbuk

Alat dan Bahan

- Totebag putih 1
- Batu gilingan
- Berbagai jenis daun
- Tawas 100 g
- Air 2 liter
- Ember
- Kertas hvs 4 lembar
- Kardus 1 potong, ukuran panjang x lebar ukuran tas

Cara Membuat

- Rendam berbagai jenis daun ke dalam air tawas (air 2 liter + tawas 100 g) selama 5-7 menit agar tanin pada daun bisa muncul.
- Tiriskan semua daun.
- Beri alas kardus pada bagian dalam *totebag*.
- Pilih daun-daunnya dan susun di atas *totebag* hingga membentuk pola yang diinginkan.
- Beri lapisan kertas di atas daun-daun yang telah disusun.
- Tumbuk perlahan seluruh daun menggunakan batu gilingan.
- Setelah semua daun tertumbuk sempurna, angkat kertas dan bersihkan sisa daun yang menempel.
- Tunggu hingga getah daun di kain mengering sempurna.
- Rendam *totebag* memakai air yang dicampur tawas.
- Bilas *totebag* memakai air bersih.
- Keringkan *totebag*.



Gambar 2.12 Langkah pembuatan *ecoprint* tumbuk

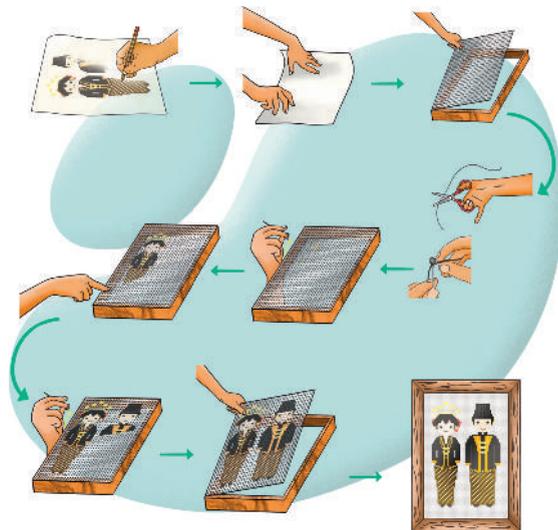
C. Membuat Produk Kerajinan Tekstil Bahan Alam Hiasan Dinding – Sulam Benang Wol

Alat dan Bahan

- Jarum sulam
- Bingkai sulam
- Kain
- Benang wol aneka warna
- Gunting
- Kain strimin A4
- Pigura A4

Cara Membuat

- Siapkan gambar yang akan dijadikan acuan. Gambar dapat dibuat sendiri oleh peserta didik atau mengikuti berbagai contoh yang tersedia di bawah ini.
- Potong kain seukuran sketsa yang dibuat oleh peserta didik. Pada contoh ini akan digunakan ukuran A4.
- Pasang kain strimin di bingkai sulam agar proses menyulam lebih mudah.
- Gunting benang wol dan masukan ke dalam jarum.
- Masukan benang wol ke kain strimin sesuai warna yang ada di panduan.



Gambar 2.13 Langkah menyulam dengan kain wol

- Pastikan jumlah hitungan setiap kotak warna sesuai agar menghasilkan gambar yang tepat seperti contoh.
- Lanjutkan langkah tersebut sampai semua gambar selesai.
- Lepaskan kain strimin dari bingkai sulam.
- Pasang karya di pigura A4.

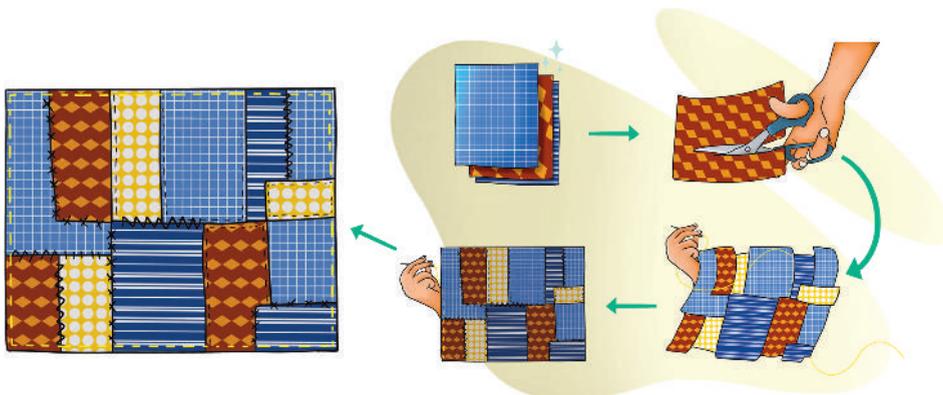
D. Membuat Produk Kerajinan Tekstil Bahan Alam Taplak Meja -- Jahitan Kain Katun Perca

Alat dan Bahan

- Kain perca
- Gunting
- Benang jahit
- Jarum

Cara Membuat

- Siapkan kain perca yang telah dicuci bersih.
- Gunting kain perca menjadi beberapa ukuran, mengikuti desain yang telah dibuat.
- Jahit per bagian kain perca sampai membentuk selembar kain yang akan dijadikan taplak meja.
- Setelah semua bagian tersambung dengan baik, jahit seluruh bagian tepi kain agar lebih rapi.



Gambar 2.14 Menjahit kain perca menjadi taplak meja

Model Pembelajaran



Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke-8 sampai ke-11 menggunakan model PJBL (*Project Based Learning*). Peserta didik membuat produk kerajinan tekstil bahan alam (pengolahan permukaan bahan).

Produksi kerajinan: Peserta didik merealisasikan desain yang telah dibuat sebelumnya menjadi produk kerajinan tekstil bahan alam.

Langkah-Langkah Pembelajaran



Alokasi waktu: $2 \times 2 \times 40$ menit

A. Kegiatan Awal

- Guru mempersilakan peserta didik berdoa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.
- Guru mengecek daftar hadir peserta didik.
- Guru menjelaskan kepada peserta didik tentang kegiatan hari ini, yakni pembuatan produk kerajinan tekstil berdasarkan desain dan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya.
- Guru menyampaikan kepada peserta didik bahwa kegiatan membuat produk kerajinan akan dilaksanakan dalam tiga pertemuan.
- Guru menanyakan kesiapan alat dan bahan peserta didik sebelum memulai praktikum.
- Guru memotivasi peserta didik bahwa mereka bisa melestarikan kearifan lokal melalui pembuatan tekstil yang bernilai budaya; serta penggunaan bahan alam sebagai wujud rasa syukur atas limpahan rahmat Tuhan YME, dengan tetap menjaga dan tidak digunakan secara berlebihan.
- Guru mempersilakan peserta didik meletakkan semua alat dan bahan di meja masing-masing.
- Guru menampilkan video *timelapse tutorial* pembuatan produk kerajinan tekstil bahan alam untuk memberikan gambaran umum teknis pengerjaan. (Guru dapat mencari video dari platform



pendidikan digital. Ini bersifat opsional, guru bisa menggantinya dengan menjelaskan secara langsung atau menunjukkan foto tahapan pembuatan kerajinan yang tertera dalam buku ini. Guru juga dapat mempraktikkannya langsung agar peserta didik dapat melihat secara jelas tahapan pembuatan produk).

B. Kegiatan Inti

Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini, sintak (mengajukan pertanyaan mendasar, mendesain perencanaan proyek, dan menyusun jadwal) telah dilaksanakan pada pertemuan sebelumnya. Jadi sintak tersebut tidak dicantumkan kembali pada pertemuan ini. Peserta didik dapat langsung membuat produk kerajinan tekstil bahan alam.

1. Memonitor Peserta Didik dan Kemajuan Proyek

- Peserta didik menyusun strategi supaya pembuatan produk kerajinan tekstil bahan alam dapat diselesaikan dalam tiga pertemuan (*regulasi diri*).
- Peserta didik mulai membuat produk kerajinan tekstil bahan alam berdasarkan desain dan perencanaan yang telah dibuat sendiri (*mandiri*).
- Peserta didik menggunakan bahan alam yang telah disiapkan sebelumnya sebagai bahan utama pembuatan kerajinan tekstil (*akhlak kepada alam*).

2. Menguji Hasil

- Peserta didik mengumpulkan produk kerajinan tekstil bahan alam yang telah selesai kepada guru.

3. Mengevaluasi

- Peserta didik mendapat evaluasi dari guru berupa catatan atau secara verbal agar pembuatan karya kedua bisa lebih maksimal.
- Peserta didik menanyakan kembali saran yang diberikan oleh guru, disertai dengan tanggapannya.

Catatan: Pada pertemuan ke-8 hingga ke-10, peserta didik mengerjakan dan menyelesaikan produk kerajinan tekstil bahan alam. Pada pertemuan ke-11, peserta didik dapat membuat kemasan produk kerajinan tekstil bahan alam supaya lebih menarik.

C. Kegiatan Penutup

- Peserta didik membersihkan meja masing-masing.
- Peserta didik bertanya mengenai kegiatan praktikum selanjutnya.
- Guru mengajak peserta didik bersyukur karena kegiatan pembelajaran berjalan lancar, dan dilanjutkan berdoa di akhir kegiatan (*akhlak beragama*).

Refleksi



Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke-8 sampai ke-11, guru dapat melakukan refleksi dengan bertanya kepada diri sendiri, seperti:

- Apakah peserta didik dapat membuat produk kerajinan sesuai desain yang telah dibuat?
- Bagaimana cara agar peserta didik dapat menggunakan alat dan bahan secara maksimal?
- Bagaimana cara peserta didik memasukan unsur budaya dalam produk kerajinan tekstil yang mereka buat?

Asesmen



Asesmen Formatif

Pada pertemuan kali ini guru dapat menggunakan asesmen penilaian proyek yang merujuk pada panduan umum.



Penerapan Dimensi Pelajar Pancasila



Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke-8 sampai ke-11 unit 2 telah menerapkan dimensi Pelajar Pancasila, yaitu akhlak beragama, berakhlak kepada alam, mandiri, dan regulasi diri dalam pembuatan produk kerajinan bahan alam.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022
Buku Panduan Guru Prakarya: Kerajinan untuk SMP/MTs Kelas IX
Penulis: Karen Hardini, dkk.
ISBN: 978-602-427-910-3 (jil.3)

Unit 3

Mengenal Produk Kerajinan Tekstil Bahan Sintetis

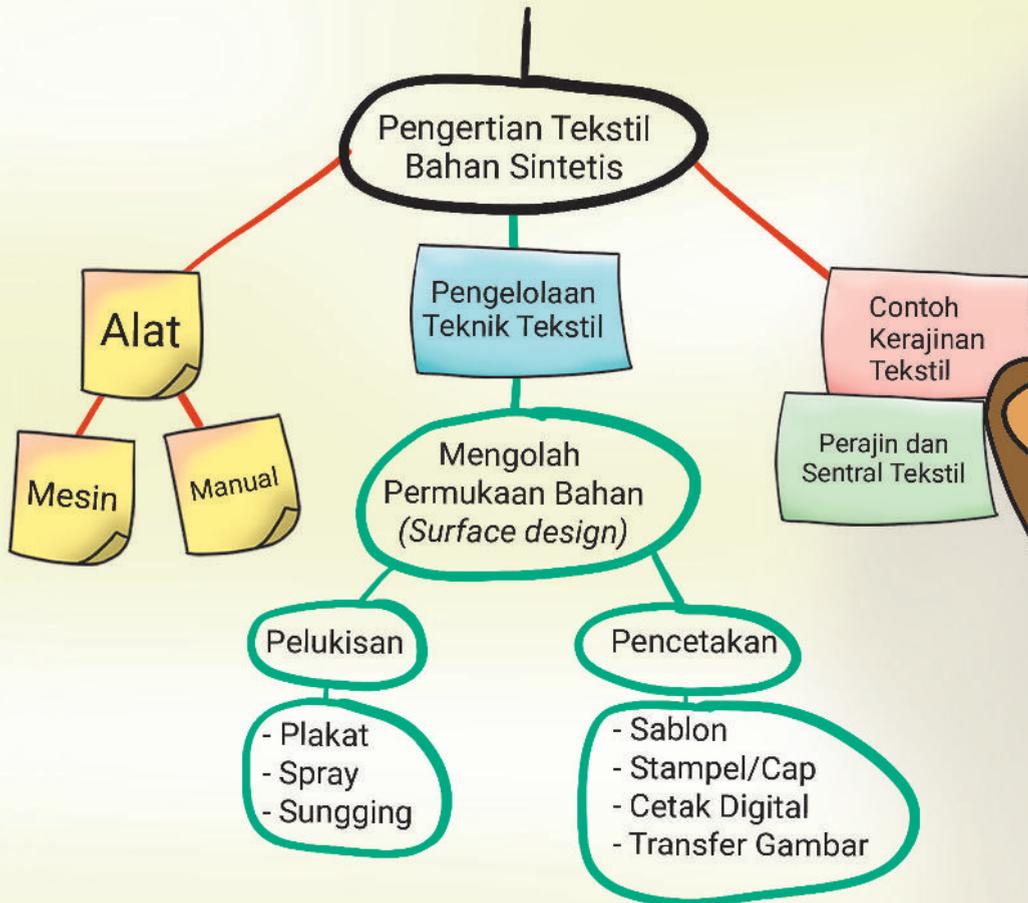
Alokasi Waktu: 1x2 JP



Apa saja produk kerajinan tekstil yang terbuat dari bahan sintetis di sekitar kita?

kata kunci: tekstil, kerajinan tekstil, bahan alam, ergonomis, budaya

Peta Materi



Elemen, Capaian Pembelajaran, dan Tujuan Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Observasi dan Eksplorasi	Peserta didik mampu mengamati produk kerajinan hasil modifikasi yang sesuai potensi lingkungan/kearifan lokal dan mendeskripsikan bahan, alat, teknik, serta prosedur pembuatannya.	Menunjukkan bahan, alat, teknik, dan potensi sumber daya alam sesuai lingkungan/kearifan lokal untuk menentukan produk kerajinan tekstil bahan sintetis yang praktis, ekonomis, bernilai fungsi dan bernilai budaya.

Dimensi Profil Pelajar Pancasila



Setelah mempelajari Unit 3, peserta didik dalam kegiatan pembelajaran prakarya kerajinan diharapkan dapat mencerminkan tujuan dimensi Profil Pelajar Pancasila seperti:

Dimensi Pelajar Pancasila	Elemen Pelajar Pancasila	Kegiatan Pembelajaran Prakarya Kerajinan Menuju Indikator Dimensi Pelajar Pancasila
a) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia	Akhlak kepada alam	Pembelajaran Prakarya Kerajinan mengangkat potensi daerah sesuai kearifan lokal dan ciri khas daerah sebagai rasa syukur terhadap kekayaan alam dan budaya yang diberikan Tuhan.

Dimensi Pelajar Pancasila	Elemen Pelajar Pancasila	Kegiatan Pembelajaran Prakarya Kerajinan Menuju Indikator Dimensi Pelajar Pancasila
b) Berkebinekaan global	Komunikasi dan interaksi antarbudaya	Mengeksplorasi pengaruh budaya terhadap produksi kerajinan terutama dalam penerapan kearifan lokal dan memahami resiko serta manfaat yang didapat.
	Berkeadilan sosial	Berpartisipasi dalam menentukan aturan, kriteria, dan metode yang dilakukan bersama kelompok dalam pembelajaran kerajinan.
c) Bernalar Kritis	Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan	Bertanya terhadap hal-hal yang diperlukan klarifikasi dan menganalisis gagasan serta informasi dari berbagai sumber sebagai inspirasi produk kerajinan.
d) Bergotong-royong	Kolaborasi	Membagi peran dan menyelaraskan tindakan dalam musyawarah bersama saat pembelajaran kerajinan bersama kelompok.
	Kepedulian	Tanggap dan bertindak proaktif terhadap kondisi atau keadaan di lingkungan kelompok.
	Berbagi	Memberi hal yang berharga/ penting dalam lingkup materi pembelajaran kerajinan kepada teman sejawat.

Deskripsi Unit 3

Materi pada unit 3 merupakan materi lanjutan dari pembahasan pada unit 1 semester 1 tentang pengenalan tekstil dan produk kerajinan tekstil bahan alam. Guru dapat memberikan materi lanjutan tentang produk kerajinan tekstil bahan sintetis dan pengetahuan cara pengolahan bahannya. Pada unit ini, guru dapat menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan metode permainan ‘tebak kartu’ untuk mengasah sensitivitas otak peserta didik dengan cara menjawab pertanyaan singkat dalam kartu soal. Hasil pembelajaran pada unit ini memungkinkan peserta didik untuk membuat peta konsep kreasi berdasarkan materi yang telah dipahami di kelas.

Skema Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-	Kegiatan	Alokasi Waktu	Sarana
1	Pengenalan materi tentang pengertian dan jenis material pembuatan tekstil bahan sintetis melalui permainan tebak kata.	2 JP	Alat tulis dan buku referensi

A. Informasi untuk Guru



1. Pengaturan Peserta Didik

Pada unit ini, guru dapat mengatur kegiatan di kelas dengan cara:

- **Kegiatan Individu**

Guru dapat memberikan semacam kuis atau soal tanya jawab yang berkaitan dengan materi yang akan atau sudah diberikan di kelas. Selain itu, karena metode pembelajaran pada unit ini adalah permainan maka guru dapat melihat kemampuan peserta didik secara individu



pada saat kegiatan menjawab pertanyaan dalam permainan. Kegiatan lain juga dapat diberikan kepada peserta didik, seperti mengamati lingkungan sekitar dan membaca buku di kelas/perpustakaan/media *online* yang terkait dengan materi.

- **Kegiatan Berkelompok**

Guru dapat mengatur peserta didik secara berkelompok sesuai panduan permainan dalam kegiatan pembelajaran. Guru dapat membagi peserta didik secara acak atau berdasarkan pencampuran antara peserta didik yang memiliki pemahaman tingkat tinggi, sedang, dan rendah. Upaya ini dapat digunakan secara efektif untuk membuat peserta didik memahami materi secara langsung dengan metode mengalami. Metode ini juga melatih peserta didik untuk memiliki sikap gotong-royong, berpikir kreatif dan taktis.

2. Penataan Kelas

Karena kegiatan pada unit ini menggunakan media permainan maka guru dapat memakai ruang kelas, lapangan sekolah (jika memungkinkan dan tidak mengganggu lingkungan sekolah), atau lingkungan di sekitar sekolah yang memungkinkan untuk proses pembelajaran berbasis permainan. Sebelum melakukan kegiatan bermain, guru dapat meminta peserta didik untuk melakukan observasi mencari contoh produk kerajinan tekstil bahan sintetis di sekitar peserta didik.

3. Sumber Belajar (Sarana dan Prasarana)

Guru seyogyanya dapat mempersiapkan berbagai sarana dan prasarana untuk kegiatan permainan dan materi kegiatan lain sebagai antisipasi di dalam kelas jika situasi tidak memungkinkan dilakukannya kegiatan bermain. Guru menyiapkan berbagai sarana seperti:

- Media pembelajaran semacam kartu yang berisi pertanyaan, jawaban, dan peraturan permainan.
- Media pembelajaran teka-teki silang dengan menggunakan kertas, spidol/bolpoin, *double tip*/selotip plastik, dan papan tulis.
- Contoh produk kerajinan tekstil bahan sintetis yang ada di lingkungan sekitar.

- Alat perangkat lunak jika menggunakan program elektronik seperti power point untuk menyampaikan materi.
- Video berbagai peristiwa yang mengakibatkan terproduksinya limbah yang merugikan.
- Video *tutorial* pembuatan produk kerajinan tekstil bahan sintetis.
- Video tentang seniman/perajin/daerah asal kerajinan yang berkaitan dengan aktivitas pembuatan produk kerajinan tekstil bahan sintetis, dan berbagai tautan dari YouTube dan Google yang dapat digunakan untuk menambah wawasan.
- Perangkat elektronik pendukung seperti laptop/komputer, kamera *handphone*, tablet, dsb.
- Berbagai alat dan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar yang dapat mendukung proses kegiatan belajar, seperti batu, ranting, daun kering, kertas, dll.

4. Metode

Pada unit ini, guru dapat menerapkan metode seperti:

- **Penyampaian jenis permainan dan aturan main**

Guru menjelaskan tentang permainan yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran dan aturan mainnya sesuai langkah-langkah dalam materi pegangan guru.

- **Sumbang saran (*brainstorming*)**

Setelah peserta didik mendengar penjelasan tentang permainannya, beri waktu kepada peserta didik untuk memahami prosedur permainan dan mencari informasi seputar materi yang akan muncul dalam pertanyaan permainan.

- **Kegiatan permainan**

Kegiatan ini dilakukan peserta didik sesuai prosedur yang telah disampaikan oleh guru. Guru memiliki kesempatan menjelaskan materi saat peserta didik mengambil soal dan menjawabnya.

- **Diskusi**

Diskusi dapat dilakukan setelah kegiatan belajar melalui media permainan selesai. Peserta didik diberi kesempatan untuk men-



diskusikan apa saja yang mereka dapat pada saat menjawab soal dan mendengarkan jawaban temannya.

5. Interaksi dengan Orang Tua

- Guru perlu menginformasikan kepada orang tua tentang berbagai jenis produk kerajinan tekstil bahan sintetis yang ada di rumah mereka, dan menunjukkannya kepada anak-anak.

B. Pembelajaran

Materi pegangan guru pada unit ini merupakan pokok materi yang melebur pada proses kegiatan pembelajaran berbasis permainan dengan menggunakan model *Discovery Learning* saat kegiatan di dalam kelas. Guru dapat menerapkan model pembelajaran lain yang dapat menunjang kegiatan belajar sesuai kondisi peserta didik.

Pertemuan Ke-1

Konteks Kedaerahan

Kain Tenun Batik Gedog - Tuban, Jawa Timur

Tenun *gedog* adalah salah satu kerajinan asal Tuban, Jawa Timur yang memuat latar sejarah panjang kehidupan masyarakatnya. Tenun ini menjadi simbol identitas jejak masyarakat setempat yang pernah menganut beragam agama sejak ratusan tahun silam. Pembuatan tenun ini dipercaya sudah ada sejak zaman Kerajaan Majapahit pada abad 14 Masehi. Penggunaan tenun ini juga masih diyakini memiliki nilai magis, yaitu menghindarkan dari berbagai macam bahaya (tolak bala). Mayoritas penenun di wilayah Tuban adalah perempuan yang menjalani aktivitas menenun secara turun-temurun di desanya. Istilah '*gedog*' konon berasal dari suara '*dog..dog..dog..*' dari aktivitas proses pembuatan kain tenun. Kain tenun *gedog* kerap diolah menjadi kain batik dengan motif dan warna gelap yang khas.



Gambar 3.1 Penenun batik *gedog* Tuban
Sumber: Threes Amir dan Samuel Wattimene, hlm 49 & 82, (2018)

Materi Pegangan Guru

A. Pengertian Tekstil Bahan Sintetis

Tekstil bahan sintetis merupakan material pembuatan produk kerajinan yang terbuat dari bahan kimia. Contoh tekstil bahan sintetis yang paling sering dijumpai, di antaranya tekstil dari bahan kulit buatan, kain nilon, kain sintetis. Bahan sintetis memiliki karakter mudah terlipat, melekok, dan dapat sobek. Berbagai macam produk kerajinan yang menggunakan bahan sintetis, di antaranya tas sekolah, tas belanja, tas laptop, sabuk, rompi kulit sintetis, kotak tisu, dan sebagainya.



Gambar 3.2 Contoh produk kerajinan tekstil bahan sintetis
Sumber: Della Naradika (2022)

B. Mengolah Permukaan Tekstil Bahan Sintetis (Surface Design)

Pengolahan permukaan tekstil dalam unit ini pada dasarnya melengkapi materi pada unit 1 tentang pengolahan permukaan bahan tekstil. Pengolahan bahan tekstil sintetis berbeda dengan pengolahan bahan alami. Perbedaannya terletak pada permukaan yang dihasilkan dari proses pengolahan bahan kimia. Bahan tekstil sintetis bersifat lebih mudah untuk dihias. Pengolahan permukaan bahannya dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu pelukisan dan pencetakan permukaan bahan.

1. Pelukisan

Pelukisan adalah metode menghias permukaan bahan produk kerajinan dengan cara dilukis. Berikut beberapa metode menghias permukaan bahan dengan cara pelukisan.

Plakat

Plakat adalah teknik pelukisan yang menggunakan cat tebal dan kental sebagai bahannya. Teknik ini biasanya digunakan untuk menghias permukaan apapun selagi dapat digores dengan kuas. Teknik ini sangat mudah diterapkan pada produk kerajinan berbahan tekstil, seperti kulit sintetis (*kalep*), kain sintetis, nilon, dan sebagainya. Cat yang digunakan dalam teknik ini, di antaranya cat tekstil, cat akrilik, cat kayu, hingga cat minyak. Pada tahap *finishing*, produk kerajinan yang menggunakan teknik ini biasanya dilapisi pelindung tekstil agar cat tidak mengelupas.



Gambar 3.3 Alat dan bahan menghias permukaan dengan teknik melukis plakat



Gambar 3.4 Contoh gambar lukisan teknik plakat
 Sumber: Karya Rifky (2020), Instagram @hitamkecoklatanmerchw

Semprot (*Spray*)

Metode menghias permukaan bahan dengan teknik semprot dilakukan memakai alat, media, dan proses tertentu. Metode ini dilakukan menggunakan cat khusus tekstil dan *thinner* sebagai pengencernya. Sebelum cat disemprotkan, terlebih dahulu perlu membuat pola/motif/desain di kertas. Pembuatan motif dilakukan menggunakan *cutter* sehingga membentuk lubang berpola. Teknik melubangi kertas ini sama seperti aktivitas membuat pola stensil. Setelah pola terbentuk, cat baru disemprotkan memakai *spray mount* ke permukaan produk kerajinan tekstil bahan sintetis: tas nilon, rompi, kotak tisu, tas gendong, sandal, dompet, dan sebagainya.



Gambar 3.5 Alat dan bahan untuk menghias permukaan dengan teknik semprot

Sungging

Teknik sungging sering digunakan dalam proses pewarnaan wayang kulit dengan pola warna bertingkat, detail, rumit, dan memerlukan ketelatenan tingkat tinggi. Namun teknik ini juga dapat diterapkan pada semua permukaan bidang selagi memungkinkan, seperti tas kulit, tas nilon, jaket kulit, jok motor berbahan *kalep*, dan lainnya. Teknik ini adalah salah satu metode pelukisan yang menggunakan cat dan kuas sebagai alat dan bahannya.



Gambar 3.6 Produk kerajinan dengan lukis sungging



Gambar 3.7 Melukis dengan teknik sungging di atas jaket
sumber: Karya Lilik Nur Khamid (2022)

2. Pencetakan

Proses menghias permukaan bahan tekstil sintetis juga bisa dilakukan dengan metode pencetakan. Metode ini dilakukan memakai alat yang membentuk pola tertentu dan dapat digunakan secara massal. Metode ini memperhitungkan efisiensi waktu, tenaga, dan bentuk yang lebih presisi dibanding dengan cara manual. Berikut beberapa contoh teknik pencetakan yang dapat dilakukan.

Sablon

Sablon adalah teknik cetak yang dapat diterapkan di semua media yang permukaannya rata, seperti kertas, plastik, kayu, plat, kaca, dll. Teknik ini disebut juga dengan cetak saring, yaitu pencetakan menggunakan layar



Gambar 3.8 Alat sablon berupa layar, tinta, dan raker

(*screen*) yang terbuat dari nilon. Teknik sablon umumnya menggunakan layar yang sudah diberi cetakan desain, tinta, dan *rakel* (alat untuk mendorong dan meratakan tinta pada layar). Teknik sablon dapat diterapkan pada kaos, kain meja, hiasan, tas, dll.

Stempel/Cap

Stempel/cap adalah salah satu teknik mencetak pola ke permukaan kain atau kayu menggunakan alat cap atau stempel. Alat stempel/cap yang digunakan biasanya terbuat dari tembaga, kertas, hingga kayu. Teknik ini sering diterapkan pada permukaan tekstil, seperti pembuatan batik cap dengan pola ragam hias atau batik khas daerah di Nusantara. Teknik cap juga digunakan lebih luas dalam pembuatan pola dan pewarnaan pada topeng kayu, tas belanja, souvenir, dll.



Gambar 3.9 Alat stempel dan hasilnya pada kertas



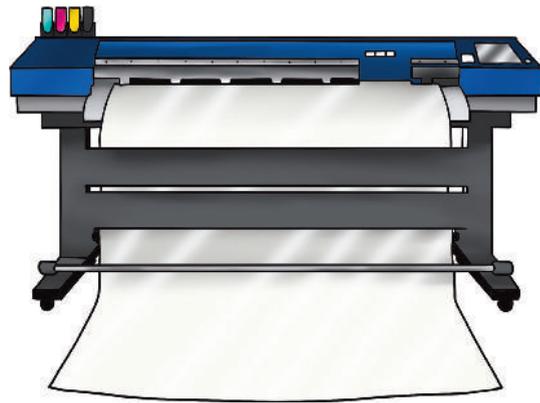
Gambar 3.10 Proses pembuatan batik cap
Sumber: Majalah National Geography, 22-28 (2009)

Cetak Digital

Pengolahan permukaan bahan tekstil dengan cara cetak digital tengah menjadi teknik yang banyak dilakukan. Teknik ini dilakukan dengan memanfaatkan pengoperasian komputer. Pembuatan pola atau

desainnya dilakukan menggunakan aplikasi perangkat lunak, seperti Corel Draw, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Inscap, dan aplikasi lain. Desain yang sudah dibuat kemudian diproses menggunakan *print* khusus sesuai permukaan yang ingin dicetak. Alat yang digunakan dalam teknik cetak digital, yaitu:

- Alat *hot gun* *RieGun* atau pemanas yang memiliki fungsi seperti *hair dryer* untuk mengeringkan permukaan kain yang ingin dicetak
- Kompresor untuk menyemprotkan tinta
- Kertas teflon untuk melapisi kaos saat proses cetak gambar
- Mesin cetak DTG (*direct to garment*), yaitu mesin yang dicolokkan pada komputer untuk mentransfer gambar yang akan dicetak
- Tinta dan cairan pembersih.



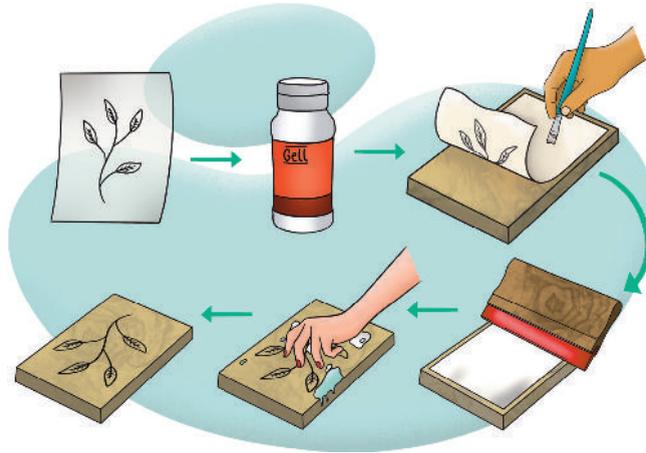
Gambar 3.11 Mesin cetak DTG untuk mentransfer gambar

Transfer Gambar (*Transfer Image*)

Transfer gambar adalah teknik yang dapat digunakan untuk menghias permukaan bahan tekstil atau lainnya. Teknik ini bisa diterapkan pada beragam permukaan bahan, seperti kain yang memiliki serat rapat (kanvas, sutra, belacu, dll), kaleng, dan papan kayu. Alat dan bahan yang digunakan, yaitu:

- Gambar yang telah di-*print* pada kertas berjenis *transfer paper* dengan format *mirror* (terbalik jika terdapat tulisan)
- *Gel medium glossy* (lem Fox putih) sebagai bahan utama untuk menempelkan gambar pada permukaan
- Kuas untuk mengoleskan gel secara merata ke permukaan dan memastikan gambar telah tertempel sepenuhnya

- *Scrap/rakel* untuk meratakan dan menekan kertas yang tertempel pada permukaan
- Air untuk membersihkan kertas yang telah mengering pada permukaan



Gambar 3.12 Langkah tranfer gambar pada kayu

C. Contoh Kerajinan Tekstil Bahan Sintetis

Produk kerajinan tekstil berbahan sintetis banyak dijumpai di sekitar kita. Mulai dari tekstil untuk kebutuhan dapur, kebutuhan sandang, dan hiasan rumah.



Gambar 3.13 Produk kerajinan tekstil bahan sintetis

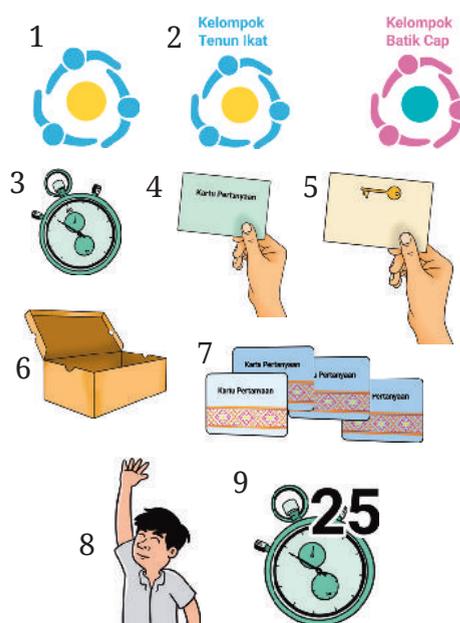
Sumber: Karen Hardini (2022)

D. Permainan Tebak Kata

Permainan tebak kata merupakan metode belajar sambil bermain dengan cara menyebutkan kata tertentu secara bergantian sampai menemukan kata yang benar. Permainan ini dilakukan secara berkelompok dan ada durasi waktunya. Aktivitas permainan ini dapat menguji daya nalar peserta didik dan melatih kemampuan berpikir cepat.

Cara Membuat Media Permainan Tebak Kata

- Siapkan kertas hvs dan spidol hitam
- Potong kertas hvs menjadi bentuk persegi panjang menyerupai kartu, dengan ukuran kurang lebih 8x6 cm
- Siapkan satu kata kunci dan tulis pada lembar kartu yang telah dibuat
- Kartu tebak kata dapat dibuat berdasarkan jumlah peserta didik atau banyaknya kata kunci dalam materi yang akan dibahas
- Guru harus memiliki kunci jawaban dari setiap kata kunci yang telah dibuat

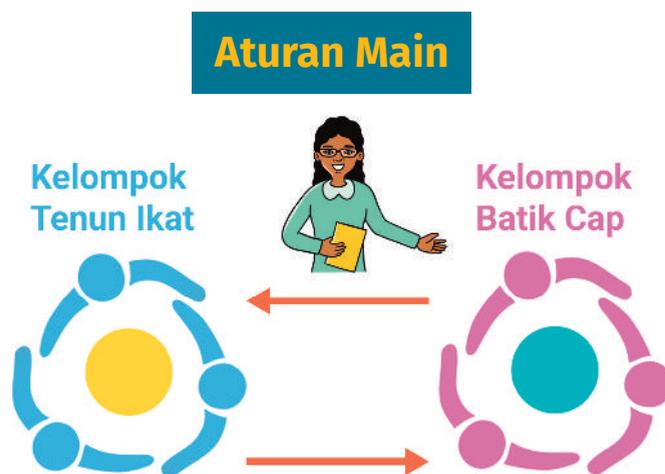


Cara Bermain

Berikut prosedur penerapan permainan tebak kata yang dapat dilakukan oleh guru.

- Bentuk kelompok sesuai jumlah peserta didik (setiap kelompok dapat berisikan 3-4 peserta).
- Beri nama setiap kelompok. Sebaiknya nama diambil dari nama produk kerajinan tekstil di Indonesia, contoh: kelompok 1 (tenun ikat), kelompok 2 (batik cap), dst.

- Siapkan kartu berisi soal-soal yang akan ditanyakan kepada peserta didik.
- Simpan kunci jawaban dan jangan sampai diketahui peserta didik sebelum atau saat permainan berlangsung.
- Siapkan kaleng/kotak/topi khusus yang akan digunakan peserta didik dalam tebak kata.
- Siapkan pertanyaan sebanyak jumlah anggota setiap kelompok (jika anggota kelompok berjumlah empat maka pertanyaan setiap kelompok berjumlah empat).
- Guru menentukan kelompok yang akan tampil (setiap kelompok menentukan salah satu anggota yang menjadi pemandu penebak kata).
- Guru memberitahu aturan permainan, sebagai berikut: (a) waktu menjawab pertanyaan setiap siswa, yakni 25 detik. (b) pemandu penebak kata hanya bisa berkata: *tidak*; *bisa jadi*; dan *ya* (Pemandu mengatakan *tidak*, jika jawabannya salah. Pemandu mengatakan *bisa jadi*, jika tebakan mengarah dan hampir benar. Pemandu mengatakan *ya* jika jawaban benar).



Gambar 3.14 Skema pembagian kelompok dalam permainan di kelas

Contoh Pertanyaan

Kata Kunci	Soal	Opsi Jawaban (ya/tidak/bisa jadi)
Batik cap	Memiliki pola khas daerah, dicetak massal, dicetak dalam kain, salah satu teknik tekstil	ya/tidak/bisa jadi
<i>Transfer image</i>	Teknik menggandakan gambar, ditempel, menggunakan lem, realistis	ya/tidak/bisa jadi
Batik tulis	warisan dunia, ciri khas Indonesia, dikerjakan dengan telaten, menggunakan malam	ya/tidak/bisa jadi
Sablon digital	teknik cetak, memakai komputer, dicetak massal	ya/tidak/bisa jadi

Model Pembelajaran



Kegiatan pembelajaran pada unit ini menggunakan metode *Discovery Learning* berbasis permainan tebak kata. Permainan ini memungkinkan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran dengan cara beraktivitas, sehingga dapat melatih daya serap dan ingatan.

Langkah-Langkah Pembelajaran



Alokasi Waktu: 1 × 2 × 40 menit

A. Kegiatan Awal

- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik.
- Guru memberikan pengantar tentang keterkaitan unit 3 dengan unit 1 sebagai materi lanjutan.

- Guru memberikan pengantar tentang rencana kegiatan inti, yaitu mempelajari ruang lingkup produk kerajinan melalui permainan tebak kata.

B. Kegiatan Inti

1. Memberikan Rangsangan (*Stimulation*)

- Peserta didik diperlihatkan contoh produk kerajinan tekstil bahan sintetis, seperti tas laptop atau rompi dari kulit buatan (*berkebinekaan global*).
- Peserta didik mengamati dan dapat merespons dengan cara melihat dari dekat serta memegang produk kerajinan yang dibawa guru (*bernalar kritis*).
- Peserta didik merespons apa yang dilihat dan diperhatikan dengan mencatatnya (*bernalar kritis*).

2. Mengidentifikasi Masalah (*Problem Statement*)

- Peserta didik mengidentifikasi contoh produk kerajinan yang dibawa guru, mulai dari bahan, cara membuat, teknik pembuatan, hingga manfaat dan fungsinya dalam kehidupan sehari-hari (*bernalar kritis*).
- Peserta didik diberi kesempatan untuk mencari hipotesis sementara dengan menuliskannya dalam bentuk pertanyaan (*bernalar kritis*).
- Peserta didik dapat berdiskusi bersama teman satu meja untuk menyusun identifikasi masalah yang ditemukan dari proses pengamatan (*bernalar kritis*).

3. Mengumpulkan Data (*Data Collection*)

- Peserta didik mengamati pertanyaan yang muncul dalam kartu tebak kata (*bernalar kritis*).
- Peserta didik mengumpulkan informasi dari sumber bacaan dan mendiskusikannya bersama teman untuk menjawab pertanyaan (*berkebinekaan global, bernalar kritis, bergotong-royong*).
- Peserta didik mencatat kata-kata yang muncul dalam kartu tebak kata yang dirasa sulit (*berkebinekaan global, bernalar kritis*).



4. Mengolah Data (*Data Processing*)

- Peserta didik bersama teman sejawat mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang diberikan guru (*bergotong-royong, bernalar kritis*).
- Peserta didik menafsirkan hasil diskusi atas jawaban yang didapatkan (*bernalar kritis*).

5. Membuktikan (*Verification*)

- Peserta didik mendapatkan validasi dari guru pada poin-poin dan hipotesis yang telah dibuat.
- Peserta didik memeriksa secara teliti dengan referensi berbagai sumber bacaan untuk membuktikan jawaban dari soal yang diberikan guru (*berkebinekaan global, bernalar kritis*).

6. Menarik Simpulan/Generalisasi (*Generalisation*)

- Peserta didik dapat mengetahui perbedaan tekstil bahan sintetis dan bahan alam (*berkebinekaan global, bernalar kritis*).
- Peserta didik mendapat pemahaman tentang macam-macam bahan, alat, teknik, dan contoh produk kerajinan tekstil bahan sintetis (*berkebinekaan global, bernalar kritis*).

C. Kegiatan Penutup

- Guru mengulas kembali materi tekstil bahan sintetis yang telah diberikan melalui kegiatan permainan tebak kata dan menghubungkannya dengan mata pelajaran lain, misalnya budaya dan geografi.
- Guru mengapresiasi peserta didik yang telah melakukan kegiatan permainan tebak kata.
- Guru membebaskan peserta didik untuk bertanya dan menyampaikan pendapat.

Refleksi



Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran pada unit ini, guru dapat melakukan refleksi diri dengan bertanya kepada diri sendiri, seperti:

- Bagaimana respons peserta didik ketika menyimak dan menjawab pertanyaan seputar materi yang diberikan oleh guru?
- Apa saja kesulitan guru saat melakukan kegiatan pembelajaran di dalam kelas?
- Apa saja langkah-langkah yang penting dan perlu diperhatikan guru untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran selanjutnya?

Asesmen



Asesmen Diagnostik

Guru dapat melakukan pengujian awal terhadap kemampuan peserta didik untuk memetakan kemampuan semua peserta didik di kelas secara tepat.

Lembar Penilaian Diri

Nama :
 Kelas/semester :
 Mata pelajaran/pokok materi :
 Tanggal :

Petunjuk: Berilah tanda centang (✓) pada kolom YA atau TIDAK pada tiap kolom-kolom sesuai nomor dengan jujur.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya dapat menyebutkan bahan sintesis yang mungkin dan tidak untuk diolah menjadi produk kerajinan.		
2	Saya dapat menjelaskan tentang jenis produk kerajinan yang ada di daerah masing-masing.		
3	Saya dapat menyebutkan perajin dan sentral pembuatan produk kerajinan lokal yang ada di sekitar.		



4	Saya dapat mengurai pengelolaan tekstil berdasarkan teknik olah permukaan bahannya.		
5	Saya dapat mengidentifikasi alat dan bahan pembuatan produk kerajinan tekstil bahan sintetis.		
6	Saya dapat memberi contoh produk kerajinan tekstil bahan sintetis dalam kehidupan sehari-hari		
7	Saya dapat membandingkan produk kerajinan bahan sintetis dengan bahan alam berdasarkan bahan, teknik, dan fungsinya.		

Penerapan Dimensi Pelajar Pancasila



Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke-1 unit 3 telah menerapkan dimensi Pelajar Pancasila, yaitu berpikir kritis, bergotong-royong, dan berkebinekaan global.

Tindak Lanjut

Setelah menyelesaikan materi pada unit 3, peserta didik telah mengetahui perbedaan jenis, teknik, contoh, dan ruang lingkup pembuatan tekstil bahan alam dan sintetis sebagai pengetahuan untuk melanjutkan aktivitas praktik pada unit 4.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022
Buku Panduan Guru Prakarya: Kerajinan untuk SMP/MTs Kelas IX
Penulis: Karen Hardini, dkk.
ISBN: 978-602-427-910-3 (jil.3)

Unit 4

Membuat Produk Kerajinan Tekstil Dari Bahan Sintetis

Alokasi Waktu: 7x2 JP



Bagaimana cara membuat produk kerajinan tekstil dari bahan sintetis?

kata kunci: produk, kerajinan, tekstil, bahan sintetis

Peta Materi

Membuat
Produk Kerajinan Tekstil
dari Bahan Sintetis

Mengolah Bahan
(*Structure Design*)

- Observasi dan Eksplorasi
- Desain dan Perencanaan
- Produksi

Tenun (*woven*)

- Membuat Makrame Bahan Sintetis
- Membuat Tapestri Pita Nylon

Mengolah Permukaan Bahan
(*Surface Design*)

- Observasi dan Eksplorasi
- Desain dan Perencanaan
- Produksi

Pelukisan (*Painting*)

- Plakat
- Semprot

Pencetakan (*Printing*)

- Sablon
- Cap

Elemen, Capaian Pembelajaran, dan Tujuan Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Observasi dan Eksplorasi	Peserta didik mampu mengamati produk kerajinan hasil modifikasi yang sesuai potensi lingkungan/kearifan lokal dan mendeskripsikan bahan, alat, teknik, serta prosedur pembuatan.	Menunjukkan bahan, alat, teknik, dan potensi sumber daya alam sesuai lingkungan/kearifan lokal untuk menentukan produk kerajinan tekstil bahan sintetis yang praktis, ekonomis, bernilai fungsi dan bernilai budaya.
Desain dan Perencanaan	Peserta didik mampu merancang produk kerajinan dengan memodifikasi bahan, alat, dan teknik sesuai potensi lingkungan/kearifan lokal berdasarkan hasil pengamatannya.	Memodifikasi gagasan kreatif produk kerajinan tekstil bahan sintetis serta cara penyajiannya (<i>display</i> atau kemasan) dalam bentuk sketsa secara ergonomis, ekonomis, berbasis lingkungan, dan kedaerahan.
Produksi	Peserta didik mampu membuat produk kerajinan kreatif berdasarkan potensi lingkungan/kearifan lokal dengan modifikasi bahan, alat, dan teknik sesuai hasil desainnya secara mandiri dan/atau kerjasama.	Membuat produk kerajinan tekstil bahan sintetis serta <i>display</i> atau kemasan yang sesuai.

Dimensi Pelajar Pancasila



Dimensi Pelajar Pancasila	Elemen Pelajar Pancasila	Kegiatan Pembelajaran Prakarya Kerajinan Menuju Indikator Dimensi Pelajar Pancasila
a) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia.	Akhlak beragama	Berdoa sesuai dengan agama yang dianutnya sebelum dan sesudah kegiatan, serta bersyukur setelah melakukan kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara rutin.
	Akhlak pribadi	Berani dan konsisten menjaga lingkungan dan kekayaan alam serta budaya Nusantara yang diterapkan sebelum dan setelah berkarya kerajinan dalam prosedur keselamatan kerja.
	Akhlak kepada alam	Pembelajaran Prakarya Kerajinan mengangkat potensi daerah sesuai kearifan lokal dan ciri khas daerah sebagai rasa syukur terhadap kekayaan alam dan budaya yang diberikan Tuhan.
	Akhlak bernegara	Berekspresi dan berkreasi dengan cepat, cekatan, dan tepat sebagai perwujudan hak mengangkat potensi kearifan lokal untuk kepentingan umum dalam bernegara.
b) Berkebinekaan global	Mengenal dan menghargai budaya.	Menggali, menghargai, mengelola, dan melestarikan potensi kearifan lokal dalam berkarya kerajinan.

Dimensi Pelajar Pancasila	Elemen Pelajar Pancasila	Kegiatan Pembelajaran Prakarya Kerajinan Menuju Indikator Dimensi Pelajar Pancasila
c) Mandiri	Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi	Memahami kekuatan diri dan tantangan yang dihadapi dalam proses pembuatan produk kerajinan.
	Regulasi diri	Merancang strategi yang sesuai dalam menyelesaikan proses pembuatan produk kerajinan serta mengevaluasi efektivitas untuk mencapai tujuan belajar.

Deskripsi Unit 4

Unit ini berisi materi kegiatan praktikum membuat produk kerajinan tekstil yang menggunakan bahan sintetis. Unit ini terdiri dari 7 pertemuan yang mencakup elemen: observasi dan eksplorasi, desain dan perencanaan, serta produksi. Unit ini akan menghasilkan 2 produk kerajinan tekstil bahan sintetis. Produk yang dihasilkan berupa 1 kerajinan tekstil dari pengolahan bahan dan 1 kerajinan tekstil dari pengolahan permukaan bahan (baca tabel ungu pada peta materi). Metode pengajaran yang digunakan adalah PjBl (*Project Based Learning*) dan *Discovery Learning*.

Skema Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-	Kegiatan	Alokasi Waktu	Sarana
1	Pendataan bahan, alat, dan teknik untuk membuat produk kerajinan tekstil dari bahan sintetis.	2 JP	Buku gambar, alat tulis, alat gambar

Pertemuan ke-	Kegiatan	Alokasi Waktu	Sarana
	Pembuatan desain produk dan kemasan kerajinan tekstil bahan sintetis (pengolahan bahan dan permukaan bahan).		
2, 3, 4	Membuat produk kerajinan tekstil bahan sintetis (pengolahan bahan).	3x2 JP	Alat dan bahan kebutuhan praktikum
5, 6, 7	Membuat produk kerajinan tekstil bahan sintetis (pengolahan permukaan bahan).	3x2 JP	Alat dan bahan kebutuhan praktikum

A. Informasi untuk guru



1. Pengaturan Peserta Didik

- Kegiatan individu: Pada unit ini guru meminta peserta didik untuk mengerjakan pembuatan produk kerajinan tekstil bahan sintetis secara mandiri/individu, dimulai dari observasi, produksi, *finishing*, dan pembuatan kemasan produk.

2. Penataan Kelas

Kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan di dalam kelas maupun di luar kelas. Saat kegiatan observasi, peserta didik bisa keluar kelas untuk mencari inspirasi. Saat kegiatan desain dan produksi, peserta didik bisa mengerjakannya di dalam kelas.

3. Sumber Belajar (Sarana dan Prasarana)

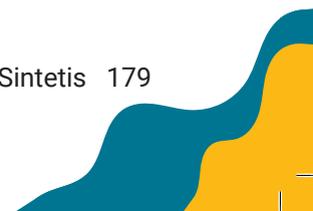
Pada unit ini ada 7 pertemuan yang merupakan akumulasi dari kegiatan observasi dan eksplorasi, desain dan perencanaan, serta produksi. Secara umum, guru dapat menyiapkan kebutuhan sebagai berikut:

- Daftar kehadiran peserta didik
- Buku catatan perkembangan peserta didik
- Laptop atau komputer (bila memadai)
- LCD (bila memadai)
- Lembar kerja
- Lembar penilaian
- Ruang kegiatan
- Video *tutorial* pembuatan berbagai produk kerajinan tekstil (bersifat opsional, guru dapat menggantinya dengan penjelasan verbal maupun menunjukkan secara visual)
- Video *tutorial* pembuatan berbagai kemasan (bersifat opsional, guru dapat menggantinya dengan penjelasan verbal maupun menunjukkan secara visual)

4. Metode

Guru dapat mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran melalui:

- Lembar kerja peserta didik: Pada kegiatan observasi, peserta didik akan dibagikan lembar kerja untuk melakukan observasi menentukan alat, bahan, dan teknik yang akan digunakan dalam pembuatan produk kerajinan tekstil bahan sintetis.
- Desain produk: Pada pertemuan kedua, peserta didik akan membuat desain produk kerajinan tekstil bahan sintetis. Guru dapat melakukan penilaian desain yang dibuat peserta didik menggunakan lembar penilaian terlampir.
- Hasil produk kerajinan: peserta didik akan menghasilkan 2 produk kerajinan tekstil di unit ini. Guru dapat menilai hasil produk menggunakan lembar penilaian yang terlampir.



5. Interaksi dengan Orang Tua

- Orang tua akan memfasilitasi alat gambar untuk peserta didik melakukan kegiatan membuat desain produk kerajinan tekstil bahan sintetis.
- Orang tua akan membantu peserta didik dalam mempersiapkan alat dan bahan untuk membuat produk kerajinan tekstil bahan sintetis.
- Orang tua akan memberikan dukungan morel ketika peserta didik mengerjakan tugas pembuatan produk kerajinan dan dapat menyelesaikan tugas dengan maksimal.

B. Pembelajaran

Pertemuan Ke-1

Tujuan Pembelajaran



- Menunjukkan bahan, alat, teknik, dan potensi sumber daya alam sesuai lingkungan/kearifan lokal untuk **menentukan produk kerajinan tekstil bahan sintetis** yang praktis, ekonomis, bernilai fungsi dan bernilai budaya.
- Memodifikasi gagasan kreatif **produk kerajinan tekstil bahan sintetis**, serta cara penyajiannya (*display* atau kemasan) dalam bentuk sketsa secara ergonomis, ekonomis, berbasis lingkungan, dan kedaerahan.

Konteks Kedaerahan

Bordir Kawalu - Tasikmalaya, Jawa Barat

Di Indonesia terdapat produk bordir yang telah mendunia. Bordir ini disebut dengan bordir Kawalu. Penamaan 'Kawalu' berasal dari nama tempat bordir tersebut diproduksi, yakni Kecamatan Kawalu, Kota Tasikmalaya, Jawa Barat. Dalam catatan sejarah, diperkirakan bordir ini sudah muncul di Kawalu sejak sekitar tahun 1980`an. Awalnya, bordir dikerjakan menggunakan mesin jahit dengan pengoperasian memakai kaki. Saat ini bordir Kawalu semakin berkembang. Mesin-mesin yang digunakan juga semakin canggih sehingga jumlah produksi dapat ditingkatkan secara masif.



Gambar 4.1 Contoh bordir kawalu

Materi Pegangan Guru

A. Membuat Desain Produk Kerajinan Tekstil Bahan Sintetis

1. Alat dan Bahan untuk Membuat Sketsa

- Kertas gambar
- Pensil
- Penghapus

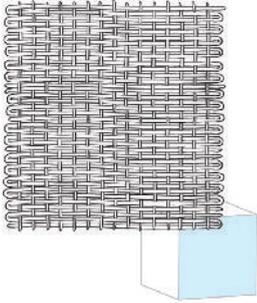
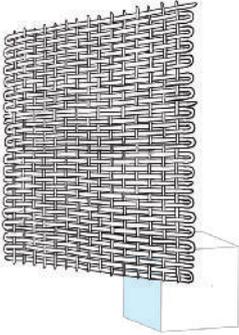
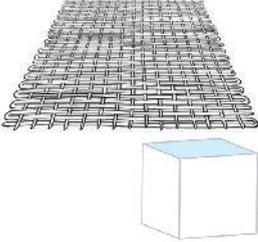
2. Sketsa Kerajinan Tekstil Bahan Sintetis

Peserta didik akan membuat dua kerajinan tekstil dari bahan sintetis, yaitu:

- Pengolahan bahan berupa tali dari bahan alam.
- Pengolahan permukaan bahan berupa kain dari bahan sintetis.

3. Template Desain dan Perencanaan Produk Kerajinan Tekstil Bahan Sintetis

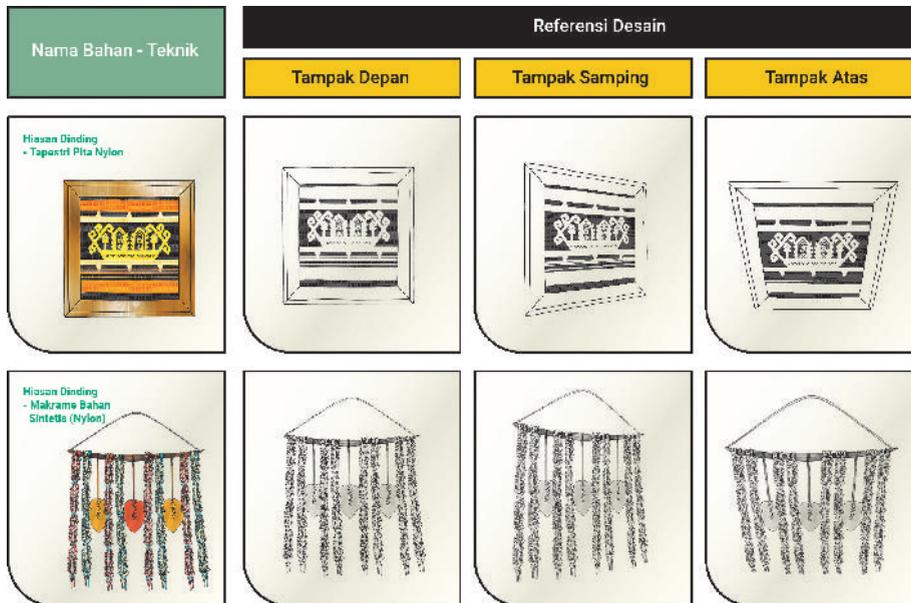
Berikut ini adalah *template* sederhana yang bisa guru perkenalkan ke peserta didik sebelum mengerjakan tugas yang diberikan.

Nama _____		
Kelas _____		
Mata Pelajaran _____		
Sketsa produk kerajinan tekstil – Pengelolaan Bahan (Tali)		
 Tampak Depan	 Tampak Samping	 Tampak Atas
Daftar Kebutuhan Alat: 1. 2. 3. Dst	Daftar Kebutuhan Bahan: 1. 2. 3. Dst	Teknik yang digunakan:

Gambar 4.2 Contoh *template* sederhana dalam perancangan produk kerajinan tekstil

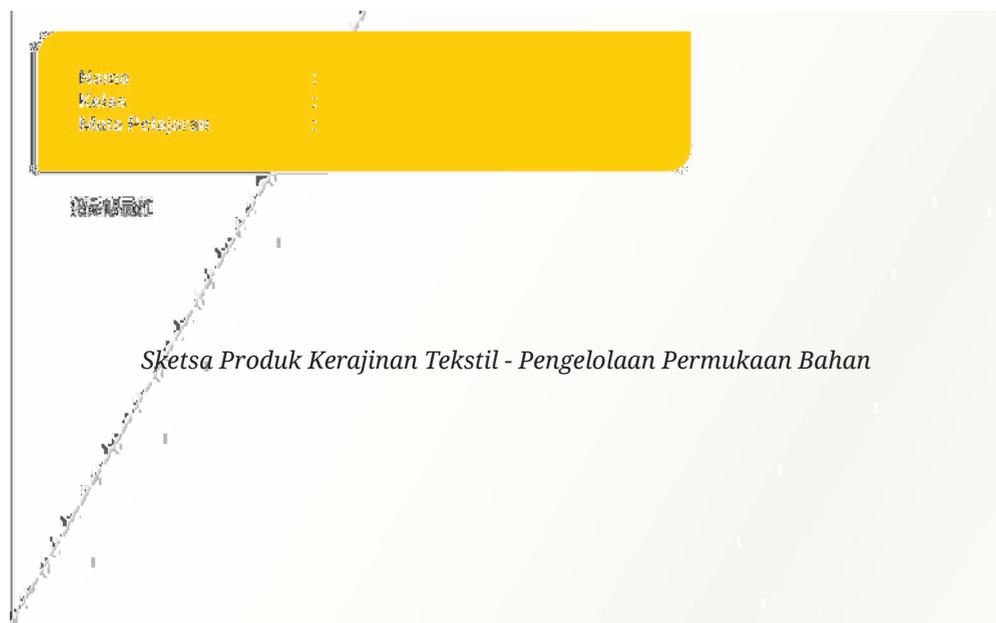
B. Contoh Desain Produk Kerajinan Tekstil

1. Pengolahan Bahan



Gambar 4.3 Contoh lembar proses desain kerajinan tekstil

2. Pengolahan Permukaan Bahan



Gambar 4.4 Contoh lembar pengolahan permukaan bahan untuk peserta didik

Model Pembelajaran



Kegiatan pada pertemuan kesatu ini menggunakan model pembelajaran PJBL (*Project Based Learning*) dengan uraian sebagai berikut:

- Observasi: Kegiatan ini direalisasikan dengan mengisi data alat, bahan, dan teknik yang akan digunakan oleh peserta didik dalam pembuatan produk kerajinan tekstil bahan sintetis.
- Desain dan perencanaan produk: Kegiatan ini direalisasikan dengan pembuatan sketsa tampak depan, atas, dan samping untuk produk 3D pada pengolahan bahan; serta sketsa motif untuk produk 2D pada pengolahan permukaan bahan.

Langkah-Langkah Pembelajaran



Alokasi waktu: $1 \times 2 \times 40$ menit

A. Kegiatan Awal

- Guru mempersilakan peserta didik berdoa bersama sebelum mulai praktikum.
- Guru mengecek daftar hadir peserta didik.
- Guru menyampaikan topik kegiatan yang akan dilakukan hari ini, yaitu observasi desain dan perencanaan produk kerajinan tekstil bahan sintetis melalui pembuatan sketsa; serta mendata segala kebutuhan alat dan bahan; dan menentukan teknik untuk memproduksi kerajinan tekstil bahan sintetis.
- Guru menjelaskan bahwa kegiatan desain dilakukan dengan cara membuat sketsa tampak depan, atas, dan samping.
- Guru menjelaskan bahwa peserta didik juga perlu membuat perencanaan kemasan produk kerajinan tekstil bahan sintetis. Peserta didik dapat membuat sketsa kemasan sederhana.

- Guru memberikan pandangan kepada peserta didik tentang nilai ergonomis dan ekonomis produk.
- Guru memberikan informasi bahwa produk yang dihasilkan memiliki kandungan nilai budaya.

B. Kegiatan Inti

1. Mengajukan Pertanyaan Mendasar

- Peserta didik melihat contoh produk kerajinan tekstil yang diberikan oleh guru sebagai referensi.
- Peserta didik diminta membuat pertanyaan mendasar untuk memantik rasa ingin tahunya. Misalnya: *Bagaimanakah cara membuat sketsa produk kerajinan tekstil bahan sintetis yang menarik?*

2. Mendesain Perencanaan Produk

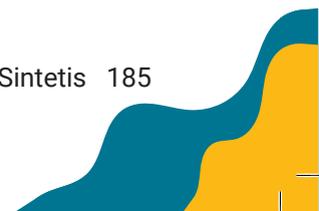
- Peserta didik membuat sketsa tampak depan, atas, dan samping, serta mendata alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat produk kerajinan tekstil bahan sintetis. *Template* penugasan tersedia di materi pegangan guru poin 3.

3. Menyusun Jadwal

- Peserta didik menyusun jadwal pembuatan produk kerajinan, dimulai dari pembuatan sketsa dan perencanaan, pembuatan produk, *finishing* produk, pembuatan kemasan. Panduan jadwal kegiatan tersedia di informasi awal unit ini (*regulasi diri*).

4. Memonitor Peserta Didik dan Kemajuan Proyek

- Peserta didik menyelesaikan desain dan perencanaan produk, serta mendapatkan saran-saran dari guru selama proses pengerjaan (*mandiri*).
- Peserta didik dapat mengutarakan kesulitan dan kendala dalam perancangan produk kepada guru (*mandiri*).
- Peserta didik dapat menyampaikan hasil perancangan kepada guru sebelum diujikan.



5. Menguji Hasil

- Peserta didik mengumpulkan desain yang telah dibuat untuk dinilai oleh guru.

6. Mengevaluasi

- Peserta didik menerima kembali lembar desain yang telah dinilai serta diberi kritik dan saran oleh guru.
- Peserta didik dapat turut melihat hasil uji guru dan mempertanyakan secara kritis untuk pengembangan proyek kemudian hari (bernalar kritis).

C. Kegiatan Penutup

- Guru mempersilakan peserta didik bertanya tentang materi yang belum mereka pahami dengan baik.
- Guru membagikan blangko asesmen penilaian diri sendiri (baca: point nomer 6).
- Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk menyiapkan alat dan bahan sintesis praktikum kerajinan tekstil untuk dibawa pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengajak peserta didik bersyukur karena kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar (*akhlak beragama*).
- Guru menutup pertemuan.
- Peserta didik berdoa menurut agama masing-masing.

Refleksi



Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran pertemuan ke-1, guru dapat melakukan refleksi dengan bertanya kepada diri sendiri, seperti:

- Apakah peserta didik dapat membuat desain tampak depan, atas, dan samping produk kerajinan tekstil bahan sintesis?
- Apakah peserta didik dapat merinci semua kebutuhan alat dan bahan untuk praktikum membuat produk kerajinan tekstil bahan sintesis?

- Bagaimana solusi yang efektif untuk mengatasi peserta didik yang kesulitan membuat desain agar kegiatan pada pertemuan berikutnya dapat lebih maksimal?

Asesmen



Asesmen Formatif

Pada pertemuan kali ini guru dapat menggunakan asesmen penilaian proyek yang merujuk pada panduan umum.

Penerapan Dimensi Pelajar Pancasila



Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke-1 unit 4 telah menerapkan dimensi Pelajar Pancasila, yaitu akhlak beragama, mandiri, dan regulasi diri dalam membuat produk kerajinan bahan sintesis.

Pertemuan Ke-2 Sampai Ke-4

Tujuan Pembelajaran

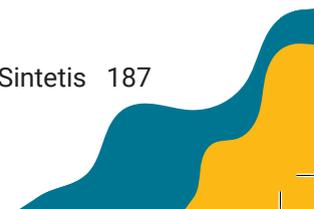


Membuat **produk kerajinan tekstil bahan sintesis** serta *display* atau kemasan yang sesuai.

Konteks Kedaerahan

Kerajinan Sulam - Sumatera Barat

Sumatera Barat termasuk provinsi yang terkenal sebagai penghasil sulam. Masyarakat Sumbar begitu dekat dengan sulam dalam aktivitas sehari-hari. Terdapat sekitar 19 wilayah di Sumbar, baik kota maupun kabupaten, yang memproduksi kerajinan sulam. Berdasarkan catatan



sejarah, sulam di lingkup masyarakat sumbar adalah tradisi yang diwariskan secara turun temurun. Para perajin dapat memproduksi sulam di rumah masing-masing karena telah memiliki peralatan baik dalam skala kecil maupun besar.



Gambar 4.5 Aktifitas Membuat Kerajinan Sulam, Desa Naras
Sumber: Indonesiakaya.com

Materi Pegangan Guru

A. Hiasan Dinding - Makrame Bahan Sintetis (Nylon)

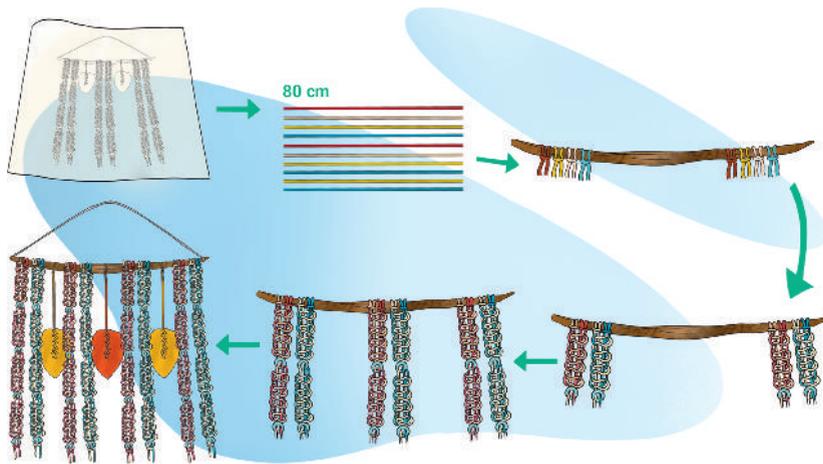
Alat dan Bahan

- Kayu bekas 60-70 cm
- Gunting
- Meteran Jahit
- Tali nylon (warna sesuai selera)

Cara Membuat

- Siapkan desain yang telah dibuat sebagai acuan pembuatan.
- Siapkan tali nilon, potong masing-masing 80 cm sebanyak 10 potong
- Ikatkan tali nylon, dan buat simpul di sepanjang kayu.

- Setelah tali terikat, buatlah jalinan tali sesuai dengan pola yang telah didesain. Pada contoh ini akan digunakan simpul pipih ganda dengan kombinasi simpul lainnya (peserta didik bisa berkreasi dengan simpul lainnya.)
- Ulangi proses ini hingga semua bagian terpasang.
- 20 cm dari bagian bawah tali, buat simpul agar tali terikat dengan sempurna.



Gambar 4.6 Langkah-langkah membuat makrame hiasan dinding gantung dengan kayu bekas

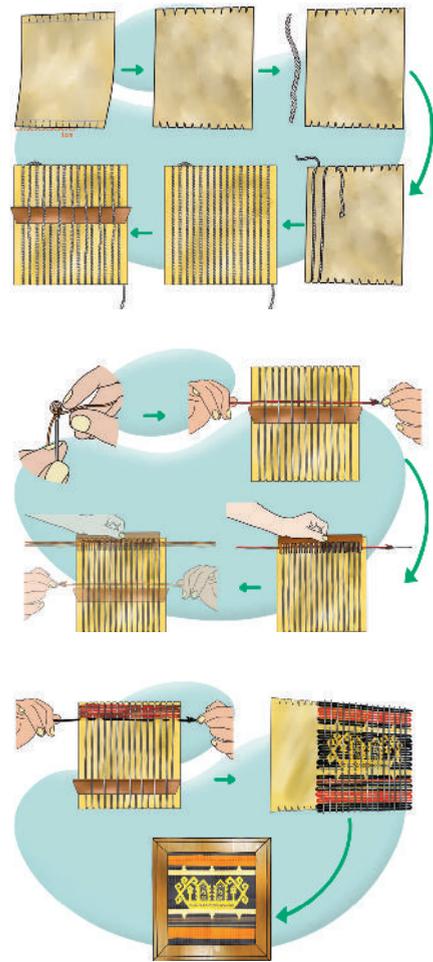
B. Hiasan Dinding - Tapestri Pita Nylon

Alat dan Bahan

- Spanram karton persegi 40 x 40 cm
- Gunting
- Sisir
- Benang nylon warna-warni
- Jarum
- Benang Lungsi
- Penggaris
- Solasi
- Pena

Cara Membuat

- Gambar garis di tepi karton masing-masing 1 cm, mulai dari tepi kiri hingga ujung kanan.
- Potong semua garis itu.
- Siapkan benang putih untuk dijadikan benang lungsi (benang yang berfungsi sebagai penyatu jalinan benang lainnya).
- Masukkan benang pada potongan karton pertama, dan beri solasi agar tidak lepas.
- Masukkan benang lungsi secara vertikal sampai semua benang terpasang dengan rapi.
- Setelah benang lungsi terpasang dengan kuat, masukkan batang kayu secara selang-seling di benang lungsi.
- Masukkan benang nylon pada jarum, buat simpul benang pada jarum agar lepas saat dipakai.
- Masukkan benang secara selang-seling mengikuti batang kayu yang telah dimasukkan.
- Sisir benang agar lebih rapi.
- Ulangi cara tersebut dengan mempertimbangkan desain yang telah dibuat.
- Ganti warna sesuai dengan gambar yang telah direncanakan sebelumnya.
- Ketika seluruh bagian telah terpasang benang dengan sempurna, lepasakan sparam karton.
- Pasangkan kerajinan tapestri di pigura.



Gambar 4.7 Langkah-langkah membuat tapestri

Model Pembelajaran



Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke-2 sampai ke-4 menggunakan model PJBL (*Project Based Learning*). Peserta didik membuat produk kerajinan tekstil bahan sintetis.

Produksi kerajinan: Kegiatan pada pertemuan ketiga yakni merealisasikan desain yang telah dibuat menjadi produk kerajinan tekstil bahan sintetis.

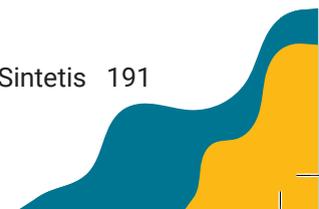
Langkah-Langkah Pembelajaran



Alokasi waktu: 3x2x40 menit

A. Kegiatan Awal

- Guru mempersilakan peserta didik untuk berdoa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.
- Guru memeriksa daftar hadir peserta didik.
- Guru menginformasikan kepada peserta didik tentang kegiatan hari ini, yakni pembuatan produk kerajinan tekstil bahan sintetis berdasarkan desain dan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya.
- Guru menanyakan kesiapan alat dan bahan peserta didik sebelum memulai praktikum.
- Guru menginformasikan kepada peserta didik bahwa proses membuat produk ini akan dilaksanakan dalam tiga pertemuan.
- Guru memotivasi peserta didik bahwa mereka bisa melestarikan kearifan lokal melalui pembuatan kerajinan tekstil yang bernilai budaya; serta penggunaan bahan alam sebagai wujud rasa syukur atas limpahan rahmat Tuhan YME, dengan tetap menjaga dan tidak digunakan secara berlebihan.
- Guru mempersilakan peserta didik untuk meletakkan semua alat dan bahan di meja masing-masing.



- Guru menampilkan video *timelapse tutorial* pembuatan produk kerajinan bahan alam untuk memberikan gambaran umum mengenai teknis pengerjaan. (Guru dapat mencari video dari platform pendidikan digital. Ini bersifat opsional, guru bisa menggantinya dengan menjelaskan tahapan pembuatan kerajinannya atau menunjukkan foto tahapan pembuatan kerajinan yang tertera pada buku ini. Guru juga dapat mempraktikkannya langsung agar peserta didik dapat melihat secara jelas tahapan pembuatan produk kerajinan tekstil).

B. Kegiatan Inti

Kegiatan pembelajaran pada unit ini: sintak (mengajukan pertanyaan mendasar, mendesain perencanaan proyek, menyusun jadwal) telah dilaksanakan pada pertemuan sebelumnya. Jadi sintak tersebut tidak dicantumkan kembali pada pertemuan ini. Peserta didik dapat langsung mengerjakan pembuatan produk kerajinan tekstil bahan sintetis.

1. Memonitor Peserta Didik dan Kemajuan Proyek

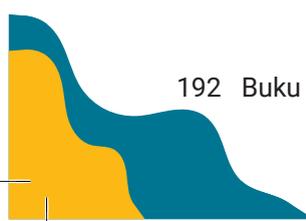
- Peserta didik menyusun strategi agar pembuatan produk kerajinan tekstil bahan sintetis dapat diselesaikan dalam tiga pertemuan (*regulasi diri*).
- Peserta didik mulai membuat produk kerajinan tekstil bahan sintetis berdasarkan desain dan perencanaan yang telah dibuat secara sendiri-sendiri (*mandiri*).
- Peserta didik menggunakan bahan sintetis yang telah disiapkan dengan tidak berlebihan.

2. Menguji hasil

- Peserta didik mengumpulkan produk kerajinan tekstil bahan sintetis yang telah selesai kepada guru.

3. Mengevaluasi

- Peserta didik mendapatkan evaluasi dari guru berupa catatan maupun secara verbal agar pembuatan karya kedua dapat lebih maksimal.



- Peserta didik menanyakan kembali saran/masukan yang diberikan guru, disertai dengan tanggapannya.

Catatan: Pada pertemuan ke-2 sampai ke-4, peserta didik mengerjakan dan menyelesaikan produk kerajinan tekstil. Di akhir pertemuan ke-4, guru akan melakukan penilaian produk kerajinan yang telah dibuat peserta didik.

C. Kegiatan Penutup

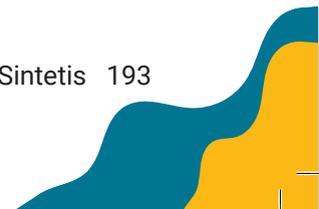
- Peserta didik membersihkan meja masing-masing.
- Peserta didik membersihkan kelas secara bersama-sama (*bergotongroyong*).
- Peserta didik membuang sampah praktikum ke tempat yang sesuai/tong sampah agar tidak mencemari lingkungan sehingga lingkungan tetap asri (*akhlak kepada alam*).
- Peserta didik bertanya terkait kegiatan praktikum selanjutnya.
- Guru mempersilakan peserta didik bersyukur atas lancarnya pembelajaran dan dilanjutkan berdoa di akhir kegiatan (*akhlak beragama*).

Refleksi



Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke-2 sampai ke-4, guru dapat melakukan refleksi dengan bertanya kepada diri sendiri, seperti:

- Apakah peserta didik dapat membuat produk kerajinan sesuai dengan desain yang telah dibuat?
- Bagaimana cara agar peserta didik menggunakan alat dan bahan secara maksimal?
- Apakah peserta didik dapat mengatasi hambatan-hambatan yang muncul saat proses membuat produk kerajinan tekstil bahan sintetis?
- Bagaimana cara peserta didik memasukkan unsur budaya dalam produk kerajinan tekstil bahan sintetis yang mereka buat?



Asesmen



Asesmen Formatif

Pada pertemuan kali ini guru dapat menggunakan asesmen penilaian proyek yang merujuk pada panduan umum. Penilaian proses kerja pada pertemuan ke-3.

Penerapan Dimensi Pelajar Pancasila



Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke-2 sampai ke-4 unit 4 telah menerapkan dimensi Pelajar Pancasila, yaitu akhlak beragama, akhlak kepada alam, bergotong royong, mandiri, dan regulasi diri dalam membuat produk kerajinan tekstil bahan sintetis.

Pertemuan Ke-5 Sampai Ke-7

Tujuan Pembelajaran



Membuat **produk kerajinan tekstil bahan sintetis** serta *display* atau kemasan yang sesuai.

Konteks Kedaerahan

Produk Rajut - Batununggal, Bandung

Di daerah Bandung, tepatnya di kawasan Binong Jati, terdapat kampung rajut yang dikenal dengan nama Kampung Rajut Binong. Kawasan ini menjadi sentra produksi kerajinan rajut. Kawasan ini juga dikenal oleh masyarakat luas sebagai daerah penghasil rajut terbesar di Bandung. Sekitar tahun 1965, beberapa orang di Binong Jati memulai usaha rajut. Seiring berjalannya waktu, industri ini semakin melebar dan produknya

digemari masyarakat setempat. Hingga kini, kawasan tersebut tidak hanya menjadi daerah penghasil rajutan, tapi juga menjadi kawasan edukasi rajut. Pengunjung di sana tidak hanya dapat berbelanja produk rajut, tapi juga dapat mengikuti *workshop* merajut. Desa penghasil rajut ini semakin berkembang dan membuka lapangan kerja bagi masyarakat setempat. Kini jumlah tenaga kerja sudah mencapai sekitar 2000 orang.



Gambar 4.8 Kerajinan rajut di kawasan Batununggal, Bandung
Sumber: Della Naradika (2022)

Materi Pegangan Guru

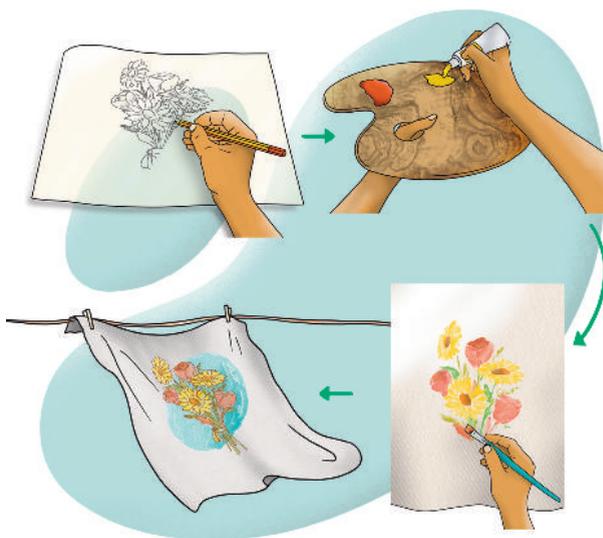
A. Membuat Produk Kerajinan Tekstil Bahan Sintetis Taplak Meja – Lukis Plakat

Alat dan Bahan

- Taplak meja putih polos 1
- Cat tekstil
- Kuas
- Air
- Palet
- Kuas
- Pensil

Cara Membuat

- Buatlah sketsa pada kain taplak meja polos berdasarkan desain motif yang telah dibuat sebelumnya.
- Tuang cat tekstil ke palet.
- Sapukan cat tekstil ke kain menggunakan kuas hingga seluruh bagian terlukis.
- Keringkan kain yang sudah dilukis.



Gambar 4.9 Langkah pewarnaan permukaan kain dengan teknik lukis

B. Membuat Produk Kerajinan Tekstil Bahan Sintetis Gordén – Semprot

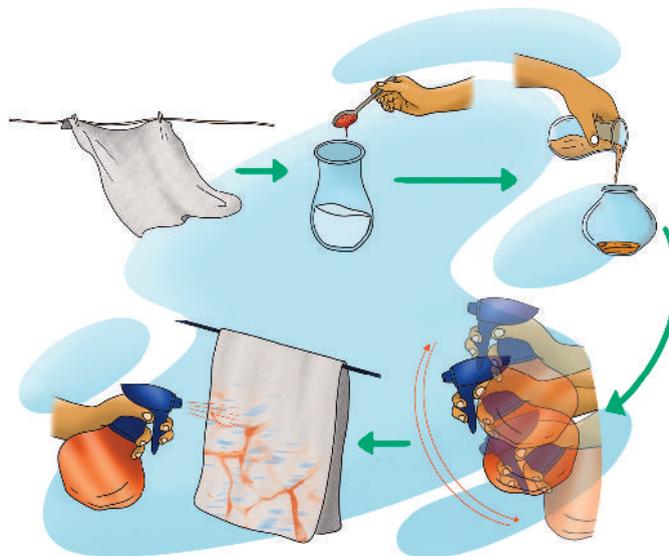
Alat dan Bahan

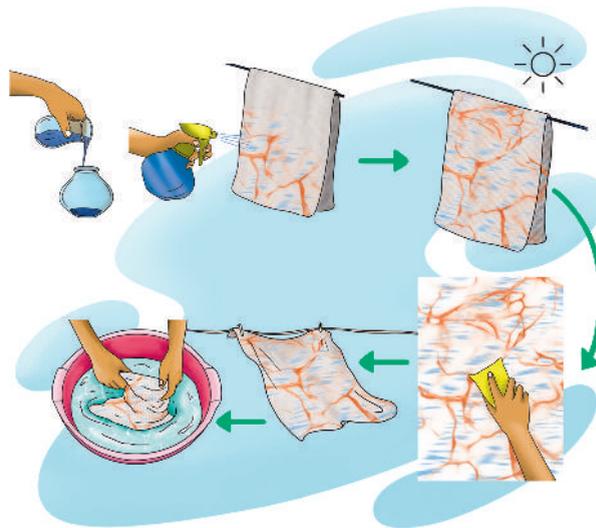
- Gordén putih polos 1 helai
- Remasol warna-warni
- Air 1 ember
- Waterglass 1 kg + air 1 liter
- Botol parfum bekas atau botol lainnya yang memiliki bentuk kepala semprotan
- Tali jemuran

- Penjepit pakaian
- Spons cuci piring

Cara Membuat

- Jepitkan gordren pada tali jemuran.
- Campurkan remasol dengan air (takaran terlampir).
- Masukkan cairan remasol ke dalam botol parfum.
- Aduk hingga merata.
- Semprotkan remasol ke gordren putih polos mengikuti motif yang telah direncanakan.
- Ulangi cara tersebut sampai seluruh bagian terwarnai sesuai motif yang telah direncanakan.
- Keringkan di bawah matahari.
- Oleskan bahan pengunci warna menggunakan spons cuci piring agar warna tidak luntur.
- Keringkan gordren yang sudah diwarnai.
- Cuci kain hingga benar-benar bersih.





Gambar 4.10 Langkah perwarnaan gornen teknik semprot

C. Membuat Produk Kerajinan Tekstil Bahan Sintetis Kaos – Sablon

Alat dan Bahan

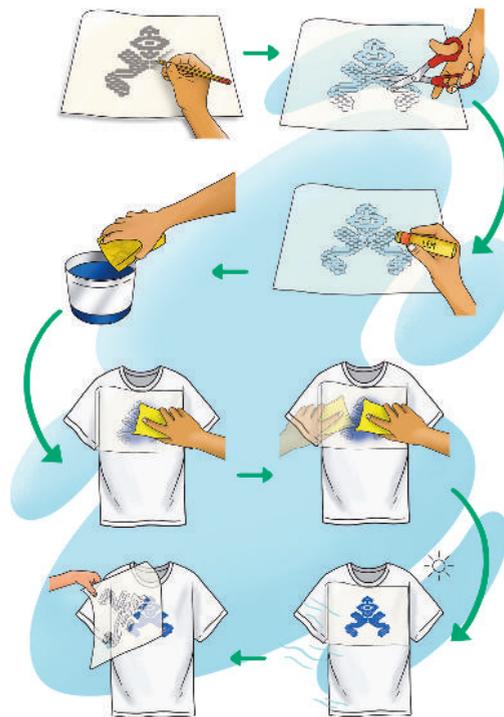
- Kaos Putih
- Kertas HVS
- Gunting lem
- Cat sablon
- Selotip
- Spons
- Pensil

Cara Membuat

- Gambar objek yang akan disablon di kertas HVS.
- Potong gambar tersebut.
- Berikan lem pada bagian bawah permukaan kertas. Lalu tempelkan kertas ke kain/kaos.
- Ambil cat sablon menggunakan spons.
- Oleskan cat sablon di permukaan kaos yang telah ditempel gambar.
- Lebar area olesan cat sampai ke bagian tepi gambar.

- Bila seluruh bagian luar gambar telah diolesi cat sablon, selanjutnya keringkan.
- Ketika cat sablon telah kering sempurna, angkat gambar kertas yang semula ditempelkan. Bagian yang tidak terkena cat akan tetap berwarna putih sebagai motif sablonan.

Catatan: Pada praktik ini, teknik sablon yang digunakan adalah teknik sederhana disesuaikan dengan jenjang pendidikan. Pada umumnya, industri sablon profesional menggunakan meja afdruk, meja sablon, meja gambar, dll.



Gambar 4.11 Langkah pembuatan sablon dengan teknik sederhana

D. Membuat Produk Kerajinan Tekstil Bahan Sintetis Syal – Cap Motif Serat Daun

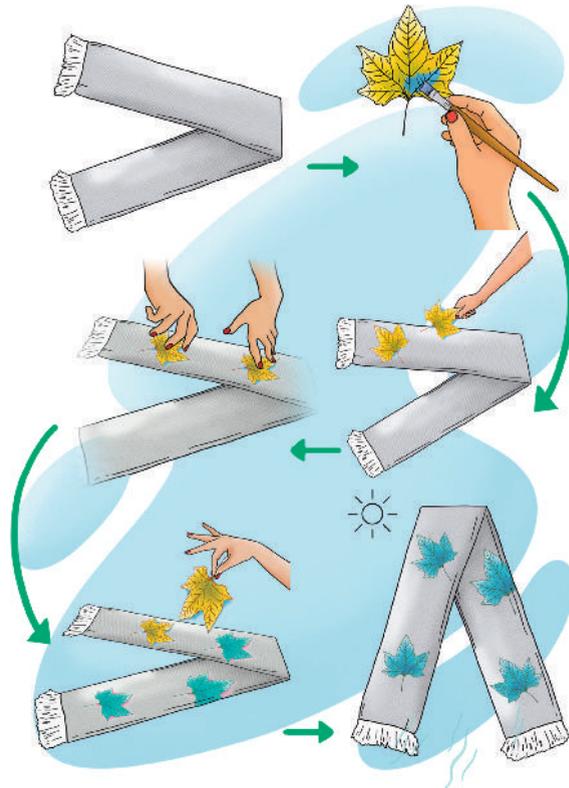
Alat dan Bahan

- Kaos polos bekas 1
- Cat tekstil
- Kuas

- Air
- Palet
- Pensil
- Beberapa jenis daun yang telah gugur
- Kardus seukuran kaos

Cara Membuat

- Masukkan kardus ke dalam kaos.
- Oleskan cat tekstil pada bagian belakang permukaan daun menggunakan kuas.
- Tempelkan daun yang telah dilumuri cat di atas kaos.
- Tekan-tekan permukaan daun agar cat menempel dengan sempurna.
- Angkat dan buang daun.
- Keringkan kaos yang telah tercetak motif daunnya.



Gambar 4.12 Langkah membuat syal dengan teknik cap

Model Pembelajaran



Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke-5 hingga ke-7 menggunakan model PJBL (*Project Based Learning*). Peserta didik membuat produk kerajinan tekstil bahan sintetis.

Produksi kerajinan: Kegiatan ketiga, yakni merealisasikan desain menjadi produk kerajinan tekstil bahan sintetis.

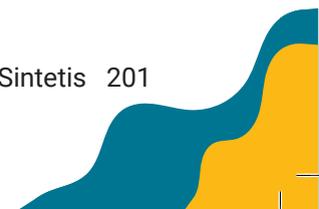
Langkah-Langkah Pembelajaran



Alokasi waktu: 3 × 2 × 40 menit

A. Kegiatan Awal

- Guru mempersilakan peserta didik untuk berdoa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.
- Guru mengecek daftar hadir peserta didik.
- Guru menginformasikan kepada peserta didik tentang kegiatan hari ini, yakni pembuatan produk kerajinan tekstil bahan sintetis berdasarkan desain dan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya.
- Guru menanyakan kesiapan alat dan bahan peserta didik sebelum memulai praktikum.
- Guru menginformasikan kepada peserta didik bahwa proses membuat produk ini akan dilaksanakan dalam tiga pertemuan.
- Guru memotivasi peserta didik bahwa mereka bisa melestarikan kearifan lokal melalui pembuatan kerajinan tekstil yang bernilai budaya: serta penggunaan bahan alam yang ada di sekitar sebagai wujud rasa syukur atas limpahan rahmat Tuhan YME, dengan tetap menjaga dan tidak digunakan secara berlebihan.
- Guru mempersilakan peserta didik untuk meletakkan semua alat dan bahan di meja masing-masing.
- Guru menampilkan video *timelapse tutorial* pembuatan produk kerajinan tekstil bahan sintetis untuk memberikan gambaran



umum teknis pengerjaan. (Guru dapat mencari video dari platform pendidikan digital. Ini bersifat opsional, guru bisa menggantinya dengan menjelaskan tahapan pembuatan kerajinannya atau menunjukkan foto tahapan pembuatan kerajinan yang tertera dalam buku ini. Guru juga dapat mempraktikkannya langsung agar peserta didik dapat melihat secara jelas tahapan pembuatannya).

B. Kegiatan Inti

Kegiatan pembelajaran pada unit ini, sintak (mengajukan pertanyaan mendasar, mendesain perencanaan produk, menyusun jadwal) telah dilaksanakan pada pertemuan sebelumnya. Jadi sintak tersebut tidak dicantumkan kembali pada pertemuan ini. Peserta didik dapat langsung membuat produk kerajinan tekstil bahan sintetis.

1. Memonitor Peserta Didik dan Kemajuan Proyek

- Peserta didik menyusun strategi agar pembuatan produk kerajinan tekstil dapat diselesaikan dalam tiga pertemuan (*regulasi diri*).
- Peserta didik mulai membuat produk kerajinan tekstil bahan sintetis berdasarkan desain dan perencanaan yang telah dibuat sendiri-sendiri (*mandiri*).
- Peserta didik menggunakan bahan sintetis yang telah disiapkan sebelumnya sebagai bahan utama pembuatan kerajinan dengan tidak berlebihan.

2. Menguji Hasil

- Peserta didik mengumpulkan produk kerajinan tekstil bahan sintetis yang telah selesai kepada guru.

3. Mengevaluasi

- Peserta didik mendapatkan evaluasi dari guru berupa catatan maupun secara verbal supaya pembuatan karya kedua dapat lebih maksimal.
- Peserta didik menanyakan kembali saran/masukan yang diberikan guru, disertai dengan tanggapannya.

Catatan: Pada pertemuan ke-5 hingga ke-6, peserta didik mengerjakan dan menyelesaikan produk kerajinan tekstil bahan sintetis. Pada pertemuan ke-7, peserta didik membuat kemasan produk kerajinan tekstil supaya lebih menarik.

C. Kegiatan Penutup

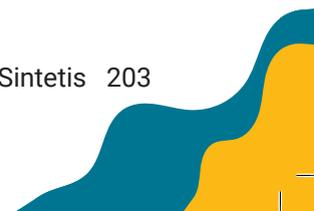
- Peserta didik membersihkan meja masing-masing.
- Peserta didik membersihkan kelas secara bersama-sama (*bergotongroyong*).
- Peserta didik menanyakan terkait kegiatan praktikum selanjutnya.
- Guru mengajak peserta didik bersyukur karena kegiatan pembelajaran berjalan lancar, dan dilanjutkan berdoa di akhir kegiatan (*akhlak beragama*).
- Guru menutup pertemuan.

Refleksi



Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke-5 hingga ke-7, guru dapat melakukan refleksi dengan bertanya kepada diri sendiri, seperti:

- Apakah peserta didik dapat membuat produk kerajinan sesuai dengan desain yang telah dibuat?
- Bagaimana cara agar peserta didik menggunakan alat dan bahan dengan maksimal?
- Apakah peserta didik dapat mengatasi hambatan-hambatan yang muncul saat membuat produk kerajinan tekstil bahan sintetis?
- Bagaimana cara peserta didik memasukkan unsur budaya dalam produk kerajinan tekstil bahan sintetis yang mereka buat?



Asesmen



Asesmen Formatif

Pada pertemuan kali ini guru dapat menggunakan asesmen penilaian proyek yang merujuk pada panduan umum.

Praktik membuat produk kerajinan tekstil bahan sintetis dilaksanakan dalam 3 pertemuan (pertemuan ke-5 hingga ke-7). Guru dapat melakukan dua kali penilaian.

- Penilaian proses kerja pada pertemuan ke-6.
- Penilaian produk pada pertemuan ke-7.

Penerapan Dimensi Pelajar Pancasila



Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke-5 sampai ke-7 unit 4 telah menerapkan dimensi Pelajar Pancasila, yaitu akhlak beragama, mandiri, bergotong-royong, dan regulasi diri dalam membuat produk kerajinan tekstil bahan sintetis.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2022
Buku Panduan Guru Prakarya: Kerajinan untuk SMP/MTs Kelas IX
Penulis: Karen Hardini, dkk.
ISBN: 978-602-427-910-3 (jil.3)

Unit 5

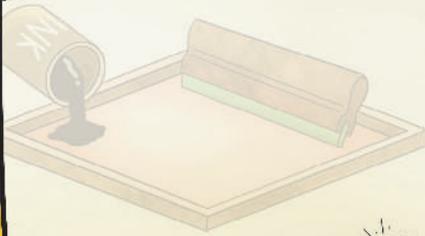
Mengapresiasi Produk Kerajinan Bahan Tekstil Alam dan Sintetis

Alokasi Waktu: 9x2 JP



**Mengapa konsumen tertarik membeli produk kerajinan
tekstil bahan alam dan sintetis?**

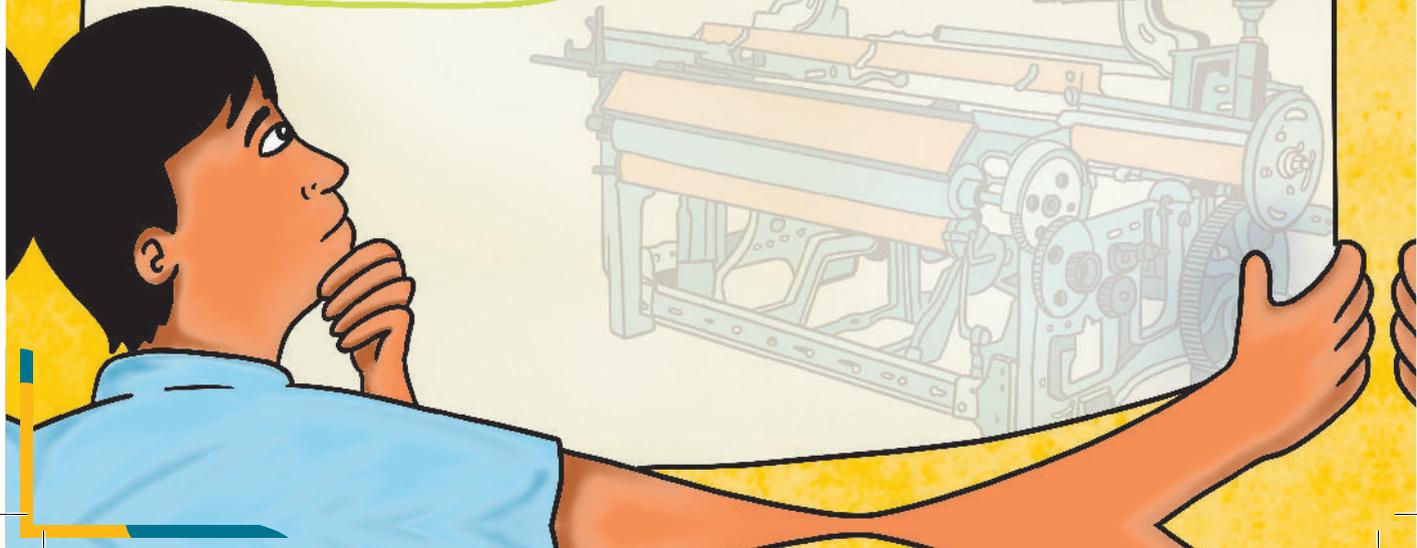
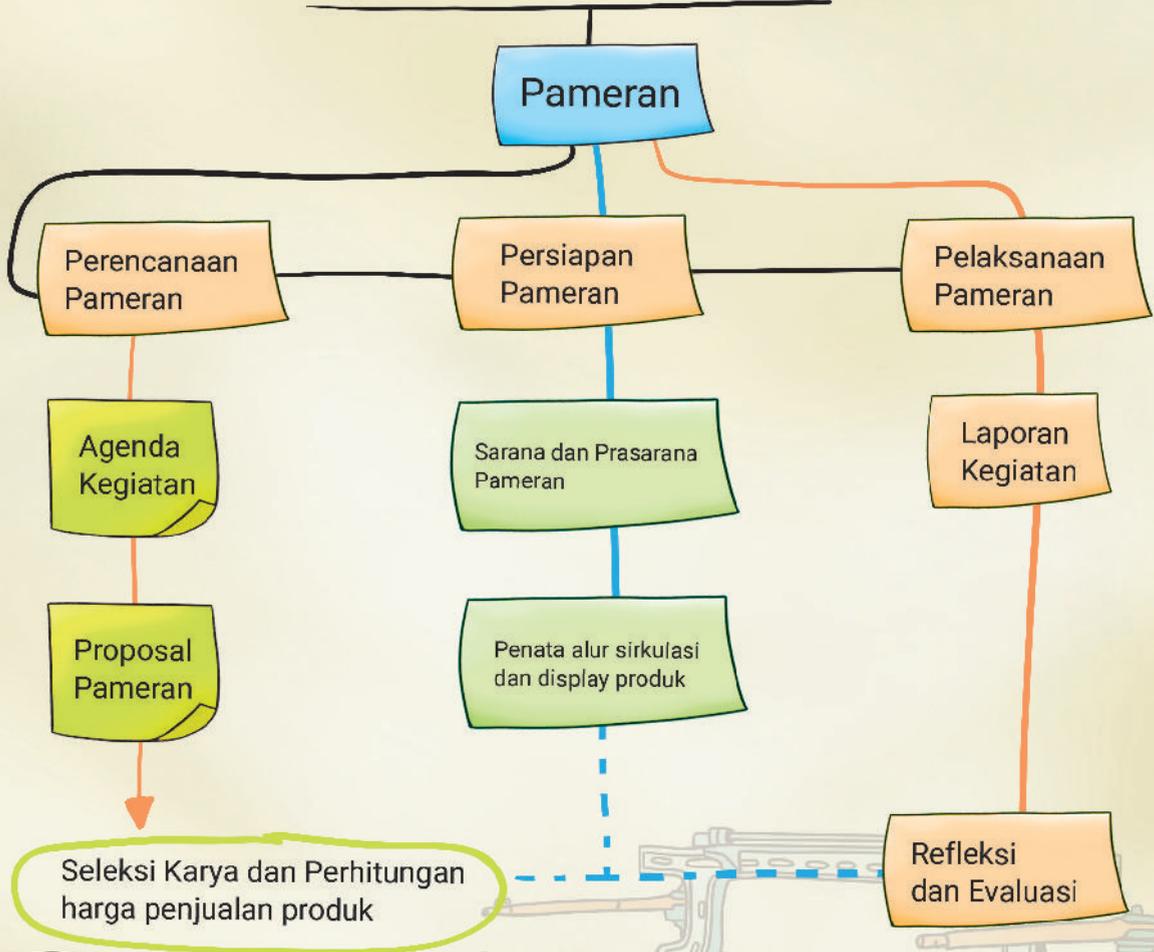
**kata kunci: pameran, perencanaan, proposal,
refleksi, evaluasi**



Peta Materi



Mengapresiasi Produk Kerajinan
Bahan Tekstil Alam dan Sintetis



Elemen, Capaian Pembelajaran, dan Tujuan Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Refleksi dan Evaluasi	Peserta didik mampu merefleksikan hasil pembuatan modifikasi produk kerajinan yang dibuatnya berdasarkan manfaat dan karakteristik produk sesuai potensi lingkungan/kearifan lokal.	<ul style="list-style-type: none"> • Merefleksikan hasil produk kerajinan tekstil bahan alam dan tekstil bahan sintetis berdasarkan praktik pemasaran produk sesuai potensi lingkungan, kearifan lokal dan daerah lain. • Merefleksikan proses kerja mulai dari kegiatan eksplorasi hingga pembuatan produk kerajinan tekstil bahan alam dan sintetis yang telah dibuat. • Mengevaluasi praktik pemasaran yang telah dilakukan secara berkelompok dan hasil praktik teman kelompok lain yang bernilai ekonomis berdasarkan potensi lingkungan/kearifan lokal.

Dimensi Pelajar Pancasila



Dimensi Pelajar Pancasila	Elemen Pelajar Pancasila	Kegiatan Pembelajaran Prakarya Kerajinan Menuju Indikator Dimensi Pelajar Pancasila
a. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia	Akhlak kepada alam	Pembelajaran Prakarya Kerajinan mengangkat potensi daerah sesuai kearifan lokal dan ciri khas daerah sebagai rasa syukur terhadap kekayaan alam dan budaya yang diberikan Tuhan.
b. Berkebinekaan global	Berkeadilan sosial	Berpartisipasi dalam menentukan aturan, kriteria, dan metode dalam pembelajaran kerajinan yang dilakukan bersama kelompok.
c. Bergotong-royong	Kolaborasi	Membagi peran dan menyelaraskan tindakan dalam musyawarah bersama saat pembelajaran kerajinan bersama kelompok.
	Berbagi	Memberi hal yang berharga/ penting dalam lingkup materi pembelajaran kerajinan kepada teman sejawat.
d. Mandiri	Regulasi diri	Merancang strategi yang sesuai dalam menyelesaikan proses pembuatan produk kerajinan serta mengevaluasi efektivitas untuk mencapai tujuan belajar.

Dimensi Pelajar Pancasila	Elemen Pelajar Pancasila	Kegiatan Pembelajaran Prakarya Kerajinan Menuju Indikator Dimensi Pelajar Pancasila
e. Bernalar Kritis	Refleksi pemikiran dan proses berpikir	Menjelaskan alasan untuk memperkuat gagasan dalam membuat desain produk kerajinan dan melakukan perbaikan-perbaikan yang dibutuhkan

Deskripsi Unit 5

Apresiasi dalam kegiatan pembelajaran ini diwujudkan dalam bentuk pameran produk kerajinan tekstil bahan alam dan sintetis. Peserta didik diajak untuk belajar mempersiapkan sebuah kegiatan pameran yang merupakan bentuk lain dari kegiatan promosi. Melalui kegiatan perencanaan dan pelaksanaan pameran, peserta didik dapat belajar cara mengorganisir suatu kegiatan yang melibatkan banyak pihak. Kegiatan pembelajaran pada unit ini menggunakan model PJB (Project Based Learning). Akhir pelaksanaan pameran akan menjadi bahan refleksi dan evaluasi.

Skema Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-	Kegiatan	Alokasi Waktu	Sarana
1	Perencanaan kegiatan pameran	2 JP	Alat tulis
2 dan 3	Perencanaan pameran (penyusunan agenda dan proposal kegiatan)	4 JP	Alat tulis, papan tulis

Pertemuan ke-	Kegiatan	Alokasi Waktu	Sarana
4, 5 dan 6	Persiapan pameran (seleksi karya, menyiapkan sarana dan prasarana kegiatan pameran dan penghitungan harga penjualan produk)	6 JP	Alat tulis, karya kerajinan peserta didik
7 dan 8	Pelaksanaan kegiatan pameran	4 JP	Ruangan, sketsel, meja, karya kerajinan, buku tamu, katalog
9	Refleksi hasil produk kerajinan kerajinan tekstil bahan alam dan sintetis berdasarkan praktik pemasaran produk sesuai potensi lingkungan/kearifan lokal. Evaluasi praktik pameran dan pemasaran yang telah dilakukan secara berkelompok berdasarkan potensi lingkungan/kearifan lokal.	2 JP	Alat tulis

A. Informasi untuk Guru



1. Pengaturan Peserta Didik

Pada unit ini, guru dapat mengatur kegiatan pembelajaran dengan cara:

a. Kegiatan Individu

Guru dapat meminta peserta didik mengerjakan beberapa kegiatan secara individu. Misalnya mengerjakan rubrik refleksi diri, mengerjakan lembar kerja, mengerjakan penilaian evaluasi diri dan antar teman, dan mengapresiasi karya teman.

b. Kegiatan Kelompok

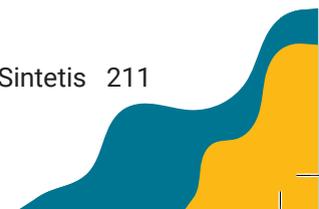
Guru dapat mengelompokkan peserta didik berdasarkan tingkatan pemahamannya, mulai dari kelompok yang kurang paham, kelompok yang pemahamannya sedang, dan kelompok yang sangat paham. Tujuan pengelompokkan tersebut agar peserta didik yang tingkat pemahamannya lebih tinggi dapat membimbing temannya yang kurang paham, serta belajar bersosialisasi dengan baik. Kegiatan kelompok dapat berupa mengerjakan reportase proses pembuatan produk kerajinan tekstil bahan alam dan sintetis dari awal hingga akhir.

2. Penataan Kelas

Guru dapat menggunakan ruang pembelajaran di dalam kelas, perpustakaan sekolah, e-perpus, aula, dan ruang galeri seni. Guru juga dapat menugaskan peserta didik melakukan apresiasi ke luar kelas, seperti menghadiri pameran produk yang diselenggarakan di daerah setempat (jika ada). Dengan catatan, peserta didik datang ke pameran dengan mempertimbangkan faktor keamanan dan jarak tempuh menuju tempat pameran.

3. Sumber Belajar dan Sarana-Prasarana

Guru dapat menyiapkan berbagai kebutuhan untuk pembelajaran, di antaranya:



- Lembar kerja
- Rubrik refleksi
- Buku harian guru berupa catatan perkembangan peserta didik (jurnal guru)
- Komputer/laptop
- Kamera atau gawai untuk mendokumentasikan setiap kegiatan
- Tempat untuk belajar di dalam kelas maupun di luar kelas yang cukup luas, aman, dan memadai
- Aula atau gedung untuk kegiatan pameran
- Tautan video/link tentang pameran /gelar karya produk kerajinan bahan tekstil alam dan sintetis.

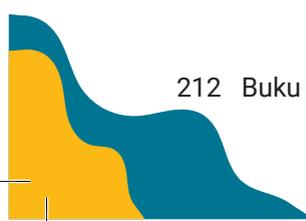
4. Metode

Guru dapat mengukur ketercapaian hasil belajar peserta didik dengan cara berikut:

- Sumbang saran (*brainstorming*)
- Dilakukan pada saat peserta didik melakukan refleksi antarteman, apresiasi, dan evaluasi. Sumbang saran (*brainstorming*) dapat diawali dengan pertanyaan pemantik yang diajukan oleh guru dan dijawab peserta didik. Pertanyaan pemantik yang dibuat berhubungan dengan materi/konsep yang sedang dipelajari.
- *Discovery*
- Pencarian informasi tentang pameran dari berbagai sumber, terkait evaluasi suatu produk berdasarkan praktik pemasaran (pameran) oleh peserta didik.
- Diskusi
- Diskusi dapat dilakukan setelah proses pembelajaran berakhir. Peserta didik diberikan kesempatan untuk mendiskusikan apa saja terkait materi pembelajaran.

5. Interaksi dengan Orang Tua

Guru dapat bekerjasama dengan orang tua dalam menyiapkan tekstil bahan alam dan sintetis yang dibutuhkan peserta didik dalam membuat produk kerajinan. Orang tua juga dapat berperan aktif memantau



perkembangan peserta didik dan memfasilitasi semua kebutuhan peserta didik selama proses pembuatan produk kerajinan.

- Orang tua dapat mengajak peserta didik mengunjungi pameran/ toko kerajinan tertentu. Aktivitas ini dimaksudkan agar peserta didik dapat lebih terbuka dalam menerima saran-saran yang berkaitan dengan produk kerajinan tekstil bahan alam dan sintetis.
- Orang tua dapat berperan aktif menjadi donatur atau *buyer* (pembeli) dalam pelaksanaan pameran produk kerajinan yang dihasilkan oleh peserta didik. Orang tua juga dapat membantu pelaksanaan pameran agar jangkauan pamerannya dapat lebih luas sampai pada kolega/relasi orang tua.

B. Pembelajaran

Pertemuan Ke-1

Tujuan Pembelajaran



Menyusun perencanaan pameran hasil produk kerajinan tekstil bahan alam dan sintetis sesuai potensi lingkungan/kearifan lokal.

Konteks Kedaerahan

Pameran dan Promosi Kain Songke– Lamba Leda Utara, Manggarai Timur, NTT

Karya kerajinan merupakan salah satu kekayaan budaya masyarakat Indonesia di setiap daerah. Pemerintah pusat dan daerah terus berupaya mengangkat kekayaan budaya tersebut lewat kegiatan promosi/ pameran yang mampu menarik minat masyarakat lokal maupun mancanegara. Contohnya seperti yang dilakukan oleh pemerintah daerah Kecamatan Lamba Leda Utara (LAUT), Kabupaten Manggarai Timur, Nusa Tenggara Timur (NTT). Pemerintah kecamatan membuka



ruang galeri khusus untuk memasarkan dan mempromosikan hasil kain tenun ikat songke yang khas daerah tersebut. Di galeri pameran tersebut, perajin dapat men-display kain songke buatannya dan menentukan harga jual serta alur administrasi bisnis. Pemerintah daerah menggelar pameran ini supaya produk kerajinan lokal mampu berdaya saing dengan produk dari perajin lainnya. Upaya peningkatan daya saing produk juga dilakukan pemerintah dengan memberikan pelatihan kepada perajin. Perajin diarahkan untuk mempertahankan corak dan motif khas kain songke, serta memberi nilai tambah pada produknya. Jika memungkinkan, perajin dapat membuat motif dan corak baru dengan tetap mengangkat potensi daerah/lingkungan sekitar. Selain melalui penjualan langsung, pemerintah berharap promosi (pameran) tersebut didukung dengan digitalisasi sehingga produknya juga dipasarkan secara online.



Gambar 5.1 Aktivitas promosi kain songke
Sumber: Pipin Artistikarini (2022)

Materi Pegangan Guru

A. Perancangan Pameran Produk

Hal-Hal yang Perlu Dipersiapkan Dalam Merancang Pameran

Rencana pelaksanaan pameran harus dirancang secara sistematis dan detail agar pameran berlangsung dengan baik dan lancar. Adapun urutan perencanaan pameran adalah sebagai berikut:

1. Menentukan Tujuan Pameran

Langkah awal yang harus dilakukan dalam perencanaan pameran adalah menetapkan tujuan pameran.

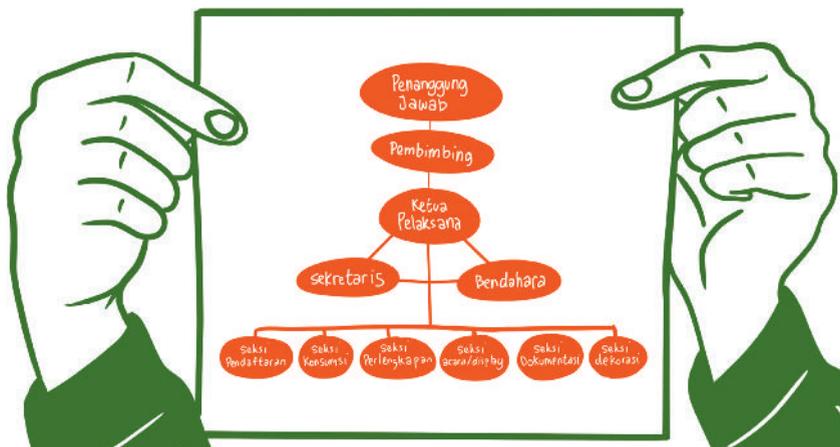
2. Menentukan Tema Pameran

Penentuan tema berfungsi untuk memperjelas tujuan yang akan dicapai oleh kegiatan pameran.

3. Menyusun Kepanitiaan Pameran

Panitia disusun untuk mendukung kelancaran pelaksanaan pameran. Pameran akan berjalan lancar jika pembagian tugas dalam kepanitiaan tersusun dengan jelas. Ada dua panitia dalam kegiatan pameran, yaitu:

- Panitia pengarah/*steering committee*
Panitia pengarah bertugas memberikan arahan dan petunjuk kepada panitia pelaksana. Panitia pengarah terdiri dari penanggung jawab kegiatan pameran. Penanggung jawab dalam pelaksanaan pameran sekolah biasanya adalah Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, Ketua Yayasan, atau yang sederajat. Sementara yang bertugas sebagai pembimbing dan pembina adalah guru mata pelajaran.
- Panitia pelaksana/*organizing committee*
Panitia pelaksana bertugas untuk melaksanakan kegiatan pameran, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, sampai evaluasi kegiatan. Panitia pelaksana terdiri dari panitia inti dan bagian/seksi-seksi.



Gambar 5.2 Contoh struktur organisasi kepanitiaan pameran

Menentukan Waktu dan Tempat Pameran

Pemilihan waktu kegiatan pameran harus ditentukan dengan tepat agar pelaksanaannya tidak mengganggu aktivitas maupun agenda sekolah. Pameran di sekolah biasanya dilaksanakan di akhir semester atau di tahun ajaran baru. Tempat untuk kegiatan pameran harus disesuaikan dengan jenis, jumlah karya, jumlah peserta yang akan berpartisipasi dalam pameran, dan kenyamanan sirkulasi pengunjung.

B. Kegiatan Perencanaan Pameran Produk

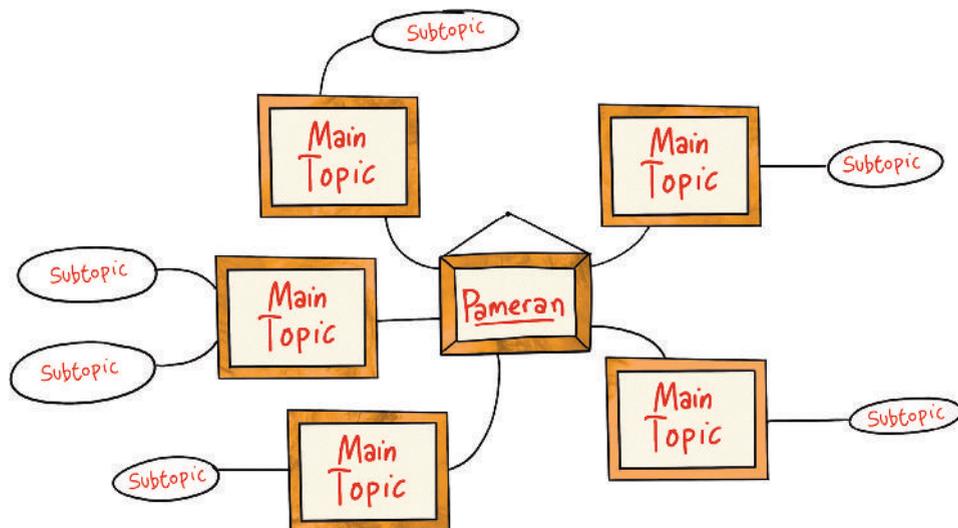
Contoh kegiatan yang dapat diberikan kepada peserta didik sebagai tugas individu pada tahap perencanaan pameran adalah membuat *mind mapping* perencanaan pameran. *Mind mapping* dibuat berdasarkan hasil pengamatan dan informasi yang didapatkan peserta didik dari berbagai sumber. Sedangkan tugas kelompok adalah peserta didik bersama kelompok menjabarkan perencanaan pameran berdasarkan dari kegiatan yang sudah direncanakan dalam pembuatan *mind mapping*.

Pembuatan *Mind Mapping*

Prosedur pembuatan *mind mapping* dapat dilakukan dengan langkah berikut:

- *Mind mapping* dibuat menarik dengan pemberian warna pada tulisan/kotak dan menambahkan simbol gambar yang relevan.
- Buat skema dengan kata kunci pameran.
- Buat cabang-cabang aspek yang terkait dengan pameran tersebut.
- Aspek yang terkait, di antaranya tujuan pameran, tema pameran, waktu pelaksanaan, kepanitiaan pameran. Misalnya pada topik besarnya adalah pameran kemudian topik utamanya jenis pameran maka pada sub topik dari jenis pameran ditulis homogen.

Contoh Kerangka *Mind Mapping*



Gambar 5.3 Contoh pembuatan *mind mapping*

Contoh Lembar Kerja untuk Kelompok pada Tahap Perencanaan Pameran

Lembar Kerja

Nama anggota kelompok:

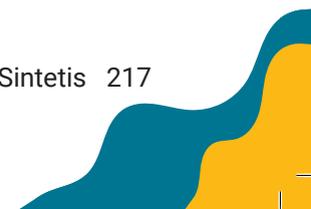
.....

.....

.....

Kelas

Tujuan diselenggarakan pameran	
Jenis pameran	
Tema pameran	
Waktu penyelenggaraan	



Manfaat pameran bagi peserta didik	
Susunan panitia Ketua Wakil ketua Sekretaris Bendahara Seksi-seksi: (dan seterusnya)	

Model Pembelajaran



Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini menggunakan model PJBL (*Project Based Learning*). Peserta didik mengerjakan proyek merancang kegiatan pameran produk kerajinan tekstil bahan alam.

Langkah-Langkah Pembelajaran



Alokasi waktu: $1 \times 2 \times 40$ menit

A. Kegiatan Awal

- Guru dan peserta didik berdoa sesuai kepercayaan masing-masing (*beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia*).
- Guru mengecek daftar hadir absensi.
- Guru mengingatkan kembali materi pada pertemuan sebelumnya.
- Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran kepada peserta didik.
- Guru melakukan asesmen diagnostik untuk menentukan langkah pembelajaran selanjutnya. Melalui asesmen diagnostik, guru dapat menetapkan langkah pembelajaran bagi peserta didik yang tingkat pemahamannya masih kurang, sedang, dan tinggi. Peserta didik

mengerjakan asesmen diagnostik untuk pengukuran pemahaman awal.

- Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik.

Misalnya: *Apakah kalian pernah mengunjungi pameran produk kerajinan tekstil bahan alam?*

B. Kegiatan Inti

1. Mengajukan Pertanyaan Mendasar

- Peserta didik menyaksikan video/YouTube tentang kegiatan pameran produk kerajinan tekstil bahan alam dan sintetis. Guru dapat mengajukan pertanyaan, misalnya: *Apa saja yang harus dipersiapkan dalam kegiatan pameran? (bernalar kritis).*

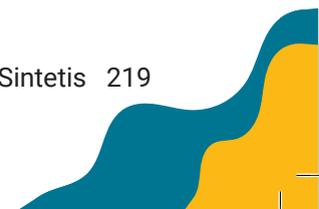
2. Merencanakan Proyek



- Peserta didik secara individu membuat *mind mapping* tentang rencana pameran produk kerajinan tekstil bahan alam (*mandiri*).
- Peserta didik bersama kelompok membuat rencana pameran produk kerajinan tekstil bahan alam (*berkebinekaan global*).
- Peserta didik bersama kelompok menyusun kepanitiaan pameran (*bergotong-royong*).

3. Menyusun Jadwal

- Peserta didik bersama kelompok menyusun jadwal pelaksanaan pameran (*bergotong-royong*).



- Peserta didik bersama kelompok membuat susunan panitia pameran (*bergotong-royong*).
- Peserta didik secara mandiri menentukan harga jual produknya untuk dipromosikan di kegiatan pameran (*mandiri*).

4. Memonitor Peserta Didik dan Kemajuan Proyek

- Peserta didik bersama kelompok menyelesaikan rencana pameran (*bergotong-royong*).
- Peserta didik bersama kelompok menyelesaikan susunan kepanitiaan pameran secara bertahap dengan bimbingan guru (*bergotong-royong*).
- Peserta didik menyelesaikan dan menentukan harga pokok penjualan produk kerajinannya (*mandiri*).

5. Menguji Hasil

- Peserta didik mempresentasikan hasil *mind mapping* secara individu tentang rencana pameran (*bernalar kritis*).
- Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok tentang rencana pameran (*bernalar kritis*).
- Peserta didik secara bersama-sama menuliskan susunan panitia pameran dan menyusun daftar harga produk kerajinan (*mandiri dan bergotong-royong*).

6. Mengevaluasi

- Peserta didik mendapatkan saran dan masukan dari guru mengenai pameran yang akan direncanakan (*berkebinekaan global*).
- Peserta didik membuat revisi rencana kegiatan pameran sesuai masukan dan saran dari guru (*bernalar kritis*).

C. Kegiatan Penutup

- Guru menanyakan materi apa yang masih sulit dipahami dan dijawab oleh peserta didik.

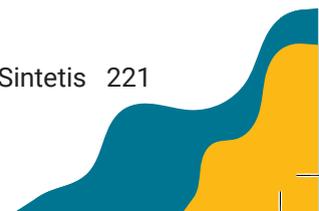
- Guru menanyakan apa saja yang peserta didik pelajari dalam kegiatan perencanaan pameran? (Jawaban ini bisa berupa kesan, pesan, dan pendapat peserta didik).
- Peserta didik menyampaikan pendapat dan kendala atau kesulitan selama kegiatan pembelajaran.
- Guru memberikan informasi kepada peserta didik tentang materi pertemuan berikutnya.
- Guru mengulas kembali kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan, yakni perencanaan pameran produk kerajinan tekstil bahan alam dan sintetis.
- Guru menutup pertemuan.
- Guru meminta peserta didik berdoa di akhir pembelajaran.

Refleksi



Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran pertemuan ke-1, guru dapat melakukan refleksi dengan bertanya kepada diri sendiri, seperti:

- Adakah materi yang belum tersampaikan dalam kegiatan pembelajaran? (Pikirkan kembali materi, media pembelajaran, dan prosesnya).
- Bagaimana respons peserta didik terhadap materi yang disampaikan?
- Apa saja langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran selanjutnya?
- Pada materi dan kegiatan apa peserta didik terlihat antusias dan memahami? Petakan dan catat sebagai landasan evaluasi celah materi yang perlu diperbaiki.



Asesmen



Asesmen Formatif

Pada pertemuan kali ini guru dapat menggunakan asesmen penilaian proyek yang merujuk pada panduan umum.

Penerapan Dimensi Pelajar Pancasila



Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke-1 unit 5 telah menerapkan dimensi Pelajar Pancasila, yaitu Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia berkebinekaan global, mandiri, bergotong-royong, dan bernalar kritis dalam kegiatan perencanaan pameran produk kerajinan tekstil.

Pertemuan Ke-2 dan Ke-3

Tujuan Pembelajaran



Menyusun agenda kegiatan dan proposal kegiatan pameran produk kerajinan tekstil bahan alam dan sintetis sesuai potensi lingkungan/kearifan lokal.

Konteks Kedaerahan

Kain Tenun *Sidan* - Kalimantan Barat

Kain tenun *Sidan* Kapuas Hulu merupakan kain tenun yang diproduksi oleh kelompok tenun “Bunga Ngerambai” asal Kota Putussibau, Kabupaten Kapuas Hulu, Provinsi Kalimantan Barat. Kain tenun *Sidan* memiliki keunggulan pada pewarnaannya yang terbuat dari pewarna

alami tanaman bungur dan daun kratom. Keduanya merupakan tanaman khas Kapuas Hulu, yang langka dijumpai di daerah lainnya. Kata ‘*Sidan*’ berasal dari bahasa Iban (Dayak) yang artinya ‘songket’. Pembuatan kain *Sidan* menggunakan teknik songket dan benang yang membentuk motifnya terlihat lebih timbul. Kain *Sidan* dapat digunakan di kedua sisinya dan memiliki warna yang berbeda. Pada pameran Inacraft Award 2022, kain *Sidan* memperoleh 2 penghargaan, yakni *Best Price in Category Textiles* dan *Best of The Best Inacraft Awards 2022*.



Gambar 5.4 Kain tenun *Sidan* dari Kalimantan Barat
 Sumber: Dekranasda Provinsi Kalimantan barat (2022)

Materi Pegangan Guru

A. Menyusun Agenda Kegiatan Pameran

Pembuatan agenda kerja sangat penting untuk acuan panitia agar dapat bekerja sesuai target yang sudah disepakati bersama. Di dalam agenda kerja terdapat komponen jenis kegiatan dan waktu kegiatan. Berikut contohnya:

No	Jenis Kegiatan	Minggu										
		Oktober				November				Desember		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1		
1	Pembentukan panitia	x										
2	Penyusunan agenda pameran		x									
3	Penyusunan proposal			x								

No	Jenis Kegiatan	Minggu								
		Oktober				November				Desember
		1	2	3	4	1	2	3	4	1
4	Pengiriman surat dan publikasi			x	x					
5	Pengumpulan karya				x	x				
6	Seleksi karya						x			
7	Pembuatan katalog, undangan, sertifikat, dll						x			
8	Rapat pelaksanaan							x		
9	Pelaksanaan pameran							x	x	
10	Penyusunan laporan									x
11	Evaluasi dan pembubaran panitia									x

B. Proposal Pameran Produk

Proposal adalah pedoman tertulis yang digunakan sebagai acuan dalam suatu kegiatan. Di dalam proposal tercantum keterangan rencana kegiatan pameran secara lengkap, jelas, dan runtut. Selain itu, proposal dapat digunakan untuk mengajukan permohonan bantuan dana kepada pihak *sponsorship*. Sistematika penyusunan proposal, yaitu: nama kegiatan, tema kegiatan, latar belakang, tujuan pelaksanaan kegiatan, susunan kegiatan, susunan kepanitiaan, anggaran biaya, dan sebagainya.

Model Pembelajaran



Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke-2 dan ke-3 menggunakan model PJBL (*Project Based Learning*). Kegiatan yang diberikan guru kepada peserta didik berupa perencanaan proyek.

Langkah-Langkah Pembelajaran



Alokasi waktu: $2 \times 2 \times 40$ menit

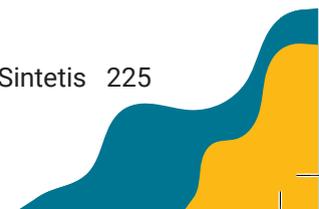
A. Kegiatan Awal

- Guru dan peserta didik berdoa sesuai kepercayaan masing-masing (*beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia*).
- Guru mengecek daftar hadir peserta didik.
- Guru mengingatkan kembali materi pada pertemuan sebelumnya.
- Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran kepada peserta didik.
- Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik.
Misalnya: *Apa saja yang harus kita susun dalam agenda dan proposal kegiatan pameran?*

B. Kegiatan Inti

1. Mengajukan Pertanyaan Mendasar

- Peserta didik membaca contoh agenda kegiatan pameran produk kerajinan dan mengajukan pertanyaan. Misalnya: *Komponen apa saja yang harus tercantum dalam agenda kegiatan pameran? (bernalar kritis)*.
- Peserta didik membaca contoh proposal kegiatan pameran produk kerajinan tekstil bahan alam dan sintetis, dan mengajukan pertanyaan. Misalnya: *Komponen apa saja yang harus tercantum dalam proposal kegiatan? (bernalar kritis)*.



2. Merencanakan Proyek

- Peserta didik bersama kelompok membuat skema agenda kegiatan pameran (*berkebinekaan global*).
- Peserta didik bersama kelompok membuat rancangan agenda kegiatan pameran (*bergotong-royong*).
- Peserta didik bersama kelompok membuat skema pembuatan proposal kegiatan pameran (*bergotong-royong*).
- Peserta didik bersama kelompok membuat rancangan proposal kegiatan pameran (*bergotong-royong*).

3. Menyusun Jadwal

- Peserta didik bersama kelompok menyusun jadwal agenda kegiatan pameran dengan bimbingan guru (*bergotong-royong*).
- Peserta didik bersama kelompok menyusun jadwal penyelesaian agenda kegiatan pameran (*bergotong-royong*).
- Peserta didik bersama kelompok menyusun jadwal pembuatan proposal kegiatan pameran dengan bimbingan guru (*bergotong-royong*).
- Peserta didik bersama kelompok menyusun jadwal penyelesaian proposal kegiatan pameran (*bergotong-royong*).

4. Memonitor Peserta Didik dan Kemajuan Proyek

- Peserta didik bersama kelompok menyelesaikan penyusunan agenda kegiatan pameran (*mandiri dan bergotong-royong*).
- Peserta didik mengkonsultasikan hasil penyusunan agenda kegiatan pameran kepada guru (*bernalar kritis*).
- Peserta didik bersama kelompok menyelesaikan pembuatan proposal (*mandiri dan bergotong-royong*).
- Peserta didik bersama kelompok menyelesaikan tugas pembuatan proposal secara bertahap (*mandiri dan bergotong-royong*).

- Peserta didik mengkonsultasikan hasil proposal kepada guru (*bernalas kritis*).

5. Menguji Hasil

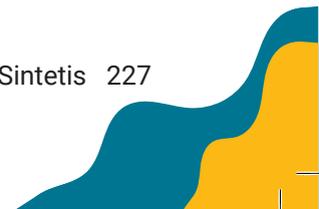
- Peserta didik mempresentasikan agenda kegiatan yang sudah dibuat (*bernalas kritis*).
- Peserta didik menyerahkan hasil agenda kegiatan kepada guru (*mandiri*).
- Peserta didik mempresentasikan proposal yang sudah dibuat (*bernalas kritis*).
- Peserta didik menyerahkan hasil proposal kepada guru (*mandiri*).

6. Mengevaluasi

- Peserta didik mendapat saran dan masukan dari guru mengenai agenda kegiatan pameran yang telah dibuat (*bernalas kritis*).
- Peserta didik merevisi agenda kegiatan sesuai saran dan masukan dari guru (*mandiri*).
- Peserta didik mendapat saran dan masukan dari guru mengenai proposal yang telah dibuat. (*bernalas kritis*).
- Peserta didik merevisi proposal sesuai saran dan masukan dari guru (*mandiri*).

C. Kegiatan Penutup

- Guru menanyakan materi apa yang masih sulit dipahami dan dijawab oleh peserta didik.
- Guru menanyakan apa saja yang peserta didik pelajari dalam kegiatan pembelajaran di kelas? (Jawaban ini bisa berupa kesan, pesan, dan pendapat peserta didik).
- Peserta didik menjawab dan menyampaikan kendala atau kesulitan selama proses belajar di kelas.
- Guru memberikan informasi kepada peserta didik tentang materi pembelajaran pada pertemuan berikutnya.



- Guru mengulas kembali kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan, yakni membuat agenda dan proposal kegiatan pameran.
- Guru menutup pertemuan.
- Guru meminta peserta didik berdoa di akhir pembelajaran.

Refleksi



Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke-2 dan ke-3, guru dapat melakukan refleksi dengan bertanya kepada diri sendiri, seperti:

- Adakah materi yang belum tersampaikan dalam kegiatan pembelajaran? (Pikirkan kembali materi, media pembelajaran, dan prosesnya).
- Bagaimana respons peserta didik terhadap materi yang disampaikan?
- Apa saja langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran selanjutnya?
- Pada materi dan kegiatan apa peserta didik terlihat antusias dan memahami? Petakan dan catat sebagai landasan evaluasi celah materi yang perlu diperbaiki.

Asesmen



Asesmen Formatif

Pada pertemuan kali ini guru dapat menggunakan asesmen penilaian proyek yang merujuk pada panduan umum.

Penerapan Dimensi Pelajar Pancasila



Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke-2 dan ke-3 unit 5 telah menerapkan dimensi Pelajar Pancasila, yaitu berkebinekaan global, mandiri, bergotong-royong, dan bernalar kritis dalam kegiatan perencanaan pameran produk kerajinan tekstil.

Pertemuan Ke-4 Sampai Ke-6

Kegiatan pameran membutuhkan persiapan yang serius dan matang. Oleh karena itu dibutuhkan waktu yang lebih banyak untuk mempersiapkan sarana dan prasarana kegiatan pameran. Pemberian materi persiapan pameran mengenai sarana dan prasarananya dilakukan dalam tiga kali pertemuan.

Tujuan Pembelajaran



Menyiapkan sarana dan prasarana kegiatan pameran kerajinan tekstil bahan alam dan sintetis sesuai potensi lingkungan/kearifan lokal.

Konteks Kedaerahan

Songket Warna Alami – Indralaya, Ogan Ilir



Gambar 5.5 Kain songket yang menggunakan pewarna alami

Sumber: Eddy Purwanto, Inacraftnews (2019)

Kain songket dengan pewarna alami saat ini semakin digemari karena lebih ramah lingkungan. Salah satu produsen kain songket dengan pewarna alami adalah Songket Limar Pewarna Alami dan Galeri Songket Warna Alam yang berada di Kecamatan Indralaya, Kabupaten Ogan Ilir, Provinsi Sumatera Selatan. Proses pewarnaan alami songket membutuhkan waktu dan pengerjaan yang rumit. Langkah pertama

produksi tenun songket warna alam dimulai dari pemilihan bahan baku, yaitu sutra dan *cotton*. Selanjutnya dilakukan proses pewarnaan benang menggunakan pewarna alami, yaitu indigo (biru), tingi/kayu mangrove (terakota), daun jambu biji (abu-abu, krem), daun mangga (kuning, hijau), limbah kulit jengkol (krem, abu muda), lumpur (*mocca*), buah pinang (cokelat), daun ketapang (*dark grey*), daun jati (ungu), jalawe, kayu secang, dan lain-lain.

Materi Pegangan Guru

Setelah menyusun perencanaan kegiatan pameran, langkah selanjutnya yang dilakukan peserta didik adalah menyiapkan pameran sekaligus promosi karya. Peserta didik diminta mempersiapkan dan menghitung harga produk kerajinan tekstilnya masing-masing.

A. Menyiapkan dan Memilih Karya untuk Dipamerkan

Proses pemilihan karya dapat dilakukan oleh guru dan panitia yang bertugas untuk menyeleksi karya. Karya dapat berupa hasil pembelajaran selama satu semester atau satu tahun pembelajaran. Teknik seleksi karya dapat dilakukan berdasarkan kriteria kualitas karya (layak atau tidak untuk dipamerkan), ide dan gagasan karya, kreativitas, bentuk/dimensi, teknik berkarya, ukuran, bahan dan kriteria lainnya yang membuat karya tersebut layak untuk dipamerkan berdasarkan ketentuan panitia pameran.



B. Menyiapkan Perlengkapan Pameran

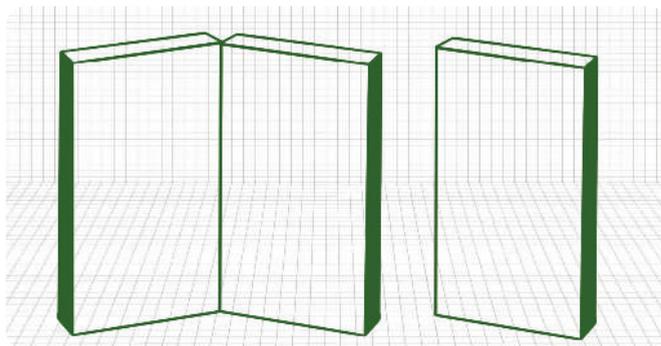
Perlengkapan yang dibutuhkan dalam kegiatan pameran antara lain:

- Ruang pameran

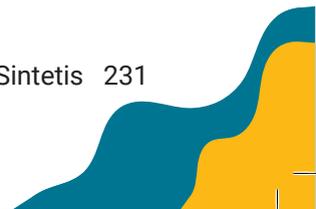


Gambar 5.6 Contoh display ruang pameran produk kerajinan

- Meja
- Buku tamu
- Buku kesan pesan
- Panil (sketsel)



Gambar 5.7 Contoh panil untuk pameran



- Vustek
- Poster atau brosur
- Katalog

Contoh katalog:



Gambar 5.8 Contoh katalog pameran produk kerajinan
 Sumber: Karen Hardini (2022)

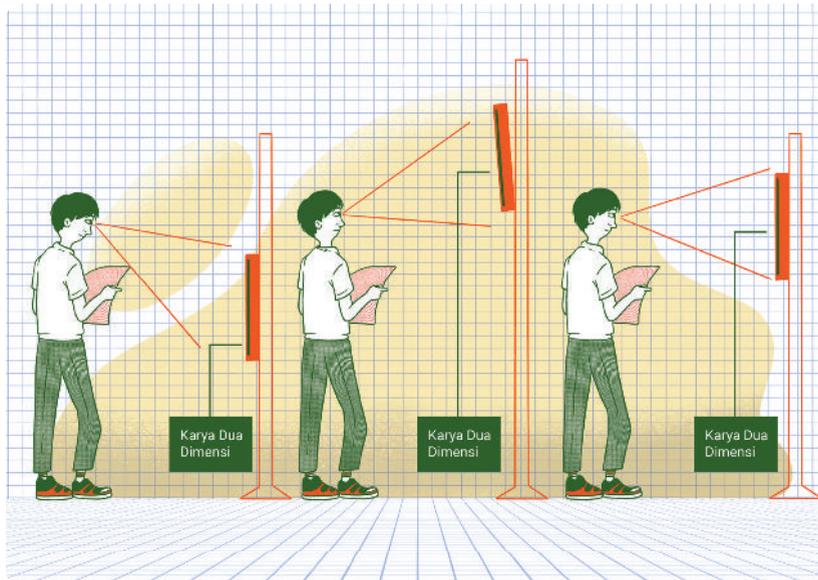
- Lampu penerangan
- *Sound System* digunakan untuk memperdengarkan musik instrumental selama pameran guna mendukung suasana yang nyaman bagi pengunjung dalam menikmati karya pameran.
- Keterangan karya
 contoh:

Gambar 5.9 Deskripsi karya produk kerajinan

C. Penataan Ruang Pameran dan Karya

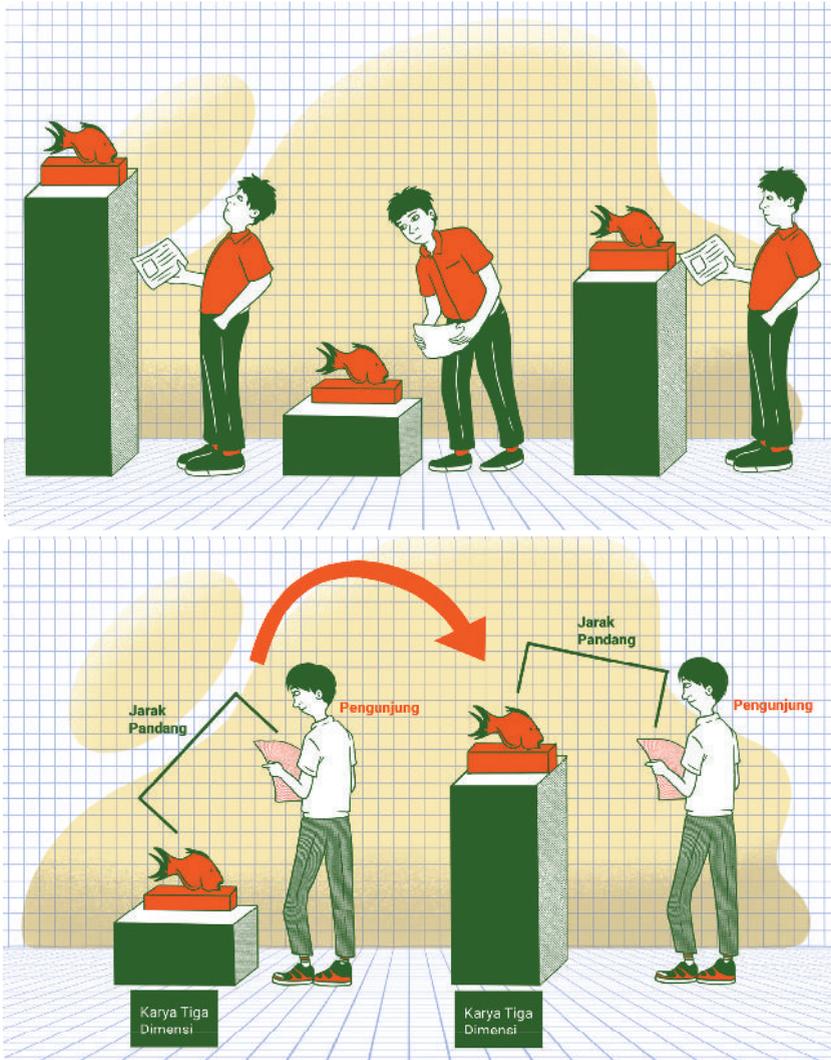
Penataan ruang pameran harus memenuhi beberapa kriteria berikut:

- Produk yang akan dipamerkan dikumpulkan dan ditempatkan sesuai dengan komposisi warna karyanya. Produk kerajinan yang memiliki warna kuat ditempatkan dengan produk kerajinan yang memiliki komposisi warna lemah. Hal ini bertujuan agar produk kerajinan dapat dinikmati secara obyektif.
- *Display* produk kerajinan disesuaikan dengan tingkat (banyak-sedikitnya) cahaya yang ada di dalam ruangan. Produk kerajinan yang memiliki komposisi warna lemah diletakkan di bagian ruangan yang memiliki banyak cahaya, demikian juga sebaliknya.
- Pencahayaan lampu di ruangan disesuaikan dengan kebutuhan agar tidak mengurangi nilai estetis suatu karya dan tidak mempengaruhi pandangan pengunjung dalam menikmati karya yang dipamerkan.
- Penataan produk kerajinan/*display* diletakkan sejajar dengan pandangan mata, tidak terlalu tinggi maupun rendah. Tujuannya agar pengunjung dapat menikmati pameran dengan nyaman. Apabila suatu karya memiliki tinggi melebihi tinggi rata-rata pengunjung maka penataannya dibuat condong ke bawah, demikian juga sebaliknya. Posisi tersebut bertujuan agar pengunjung lebih mudah menikmati karya dan tidak melelahkan pandangan.



Gambar 5.10 Jarak pandang untuk mendisplay karya pada dinding

- Untuk memperindah ruangan agar tidak terlalu kosong, dapat diberi tanaman hias dalam pot. Tanaman hias berfungsi untuk memperindah dan menciptakan kesan segar di dalam ruangan.
- Produk karya tiga dimensi diletakkan di tempat yang dapat dilihat dari segala arah pandang.



Gambar 5.11 Jarak pandang dan peletakan karya pada vustek

- Mengelompokkan karya kerajinan berdasarkan ukurannya.
- Agar ruangan pameran terasa nyaman dan tidak panas, perlu diberi AC atau kipas angin di beberapa titik yang tidak mengganggu *display* produk kerajinan.

- Untuk menjaga kebersihan ruangan pameran, perlu disediakan tempat sampah yang diletakkan di beberapa titik ruangan dan di luar ruangan.



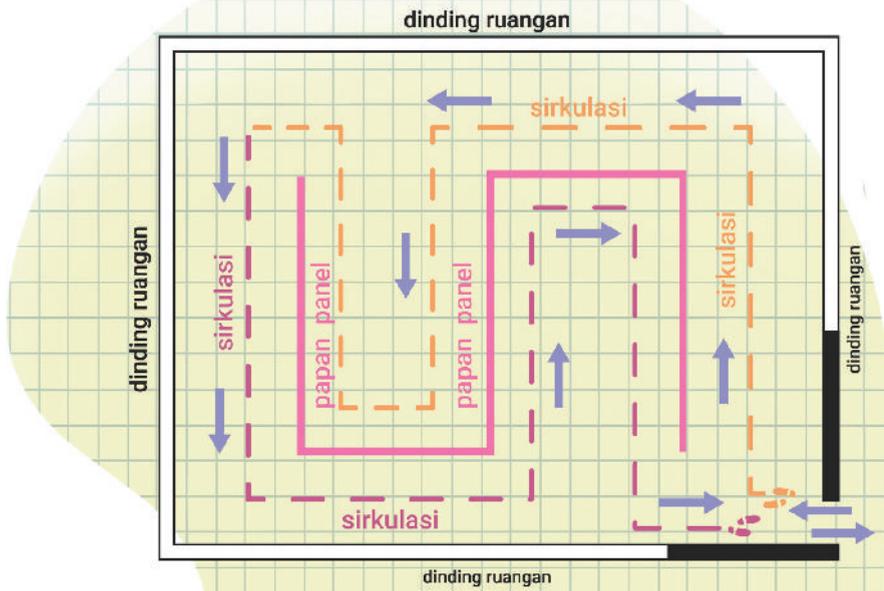
Gambar 5.12 Contoh penataan ruang pameran

Sumber: Karen Hardini (2022)

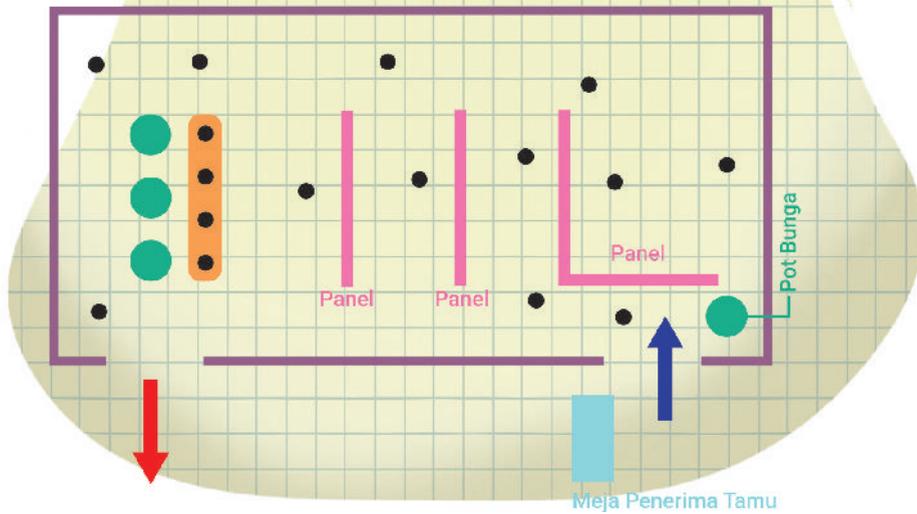
D. Alur Arus Pengunjung

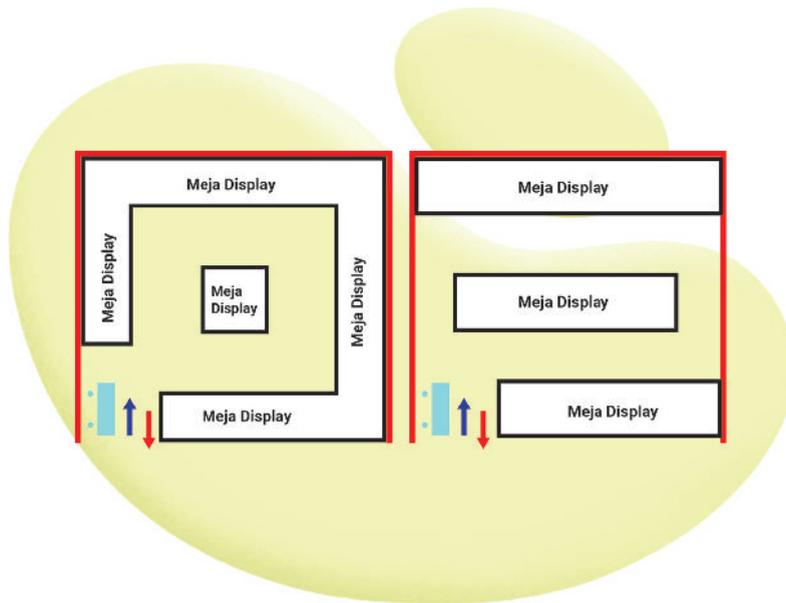
Alur arus pengunjung dalam pelaksanaan pameran diatur supaya tidak terjadi penumpukan pengunjung di pintu masuk dan pintu keluar. Jika ruangan hanya memiliki satu pintu maka penataan pameran harus memperhitungkan arus pengunjung, dengan membedakan arus masuk dan keluar. Ruangan yang memiliki dua pintu lebih memudahkan pengaturan dan penataan pameran karena secara otomatis pintu masuk dan pintu keluar sudah berbeda.

Ruang Pameran Satu Pintu



Ruang Pameran Dua Pintu





Gambar 5.13 Pengaturan arus pengunjung di dalam ruang pameran

E. Mengelompokkan Karya

Pengelompokan karya dapat dibedakan berdasarkan jenis karya, dimensi, atau berdasarkan tema.

F. Menghitung dan Menentukan Harga Jual/Harga Pokok Penjualan (HPP) Produk Kerajinan

Ada beberapa cara menentukan harga jual produk. Namun yang dapat digunakan dan diperkenalkan kepada peserta didik adalah metode sederhana, yaitu *cost plus pricing method* (metode biaya ditambah penetapan harga). Metode sederhana penghitungan harga jual produk dilakukan dengan menghitung seluruh biaya modal terlebih dahulu, kemudian ditambahkan dengan keuntungan yang ingin diperoleh. Rumus penetapan harga produk menggunakan *cost plus pricing method* adalah sebagai berikut:

$$\text{Harga jual} = \text{Modal} + \text{Persentase laba yang diinginkan}$$

Setiap peserta didik dapat menghitung modal yang telah dikeluarkan dalam membuat sebuah produk. Contoh cara penghitungannya sebagai berikut:

Kerajinan tekstil bahan alam

Contoh Perhitungan Alat dan Bahan

- Tekstil bahan alam 0,5 meter	= Rp15.000,00
- Lem	= Rp15.000,00
- Gunting	= Rp10.000,00
- Pensil	= Rp 5.000,00
- Jarum, benang, dll	= Rp 5.000,00 +
	<hr/>
	= Rp50.000,00

Dari modal yang dikeluarkan, perajin menginginkan laba 20%. Jadi harga jual produknya (HPP) adalah $\text{Rp}50.000,00 + (20\% \times \text{Rp}50.000) = \text{Rp}60.000,00$

- Jika terdapat biaya lain-lain yang dirasa perlu dihitung sebagai modal (misalnya biaya tenaga kerja, listrik, dll) maka biaya tersebut dapat dihitung sebagai modal.
- Biaya dan harga adalah asumsi/contoh dari penulis. Penghitungan dapat disesuaikan dengan kondisi di lingkungan masing-masing peserta didik.

Model Pembelajaran



Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke-4 sampai ke-6 menggunakan model PJBL (*Project Based Learning*). Kegiatan yang diberikan guru kepada peserta didik berupa proyek kegiatan pameran produk kerajinan tekstil bahan alam dan sintetis.

Langkah-Langkah Pembelajaran



Alokasi waktu: $3 \times 2 \times 40$ menit

A. Kegiatan Awal

- Guru dan peserta didik berdoa sesuai kepercayaan masing-masing (*beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia*).
- Guru mengecek daftar hadir peserta didik.
- Guru mengingatkan kembali materi pada pertemuan sebelumnya.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik.
- Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik.
- Misalnya: *Bagaimana cara mengelompokkan karya yang akan dipamerkan?*

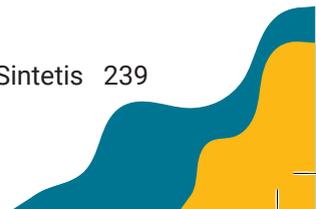
B. Kegiatan Inti

1. Mengajukan Pertanyaan Mendasar

- Peserta didik melihat video/YouTube tentang kegiatan pameran produk kerajinan tekstil bahan alam dan sintetis, serta mengajukan pertanyaan. Misalnya: *Apa saja yang harus dipersiapkan dalam menyeleksi karya untuk kegiatan pameran? (bernalarnya kritis).*

2. Merencanakan Proyek

- Peserta didik secara berkelompok menentukan kriteria seleksi karya (*berkebinekaan global*).
- Peserta didik secara individu menentukan harga jual produk kerajinannya masing-masing (*berkebinekaan global-mandiri*).
- Peserta didik bersama kelompok merancang segala kebutuhan sarana dan prasarana kegiatan pameran (*bergotong-royong*).
- Peserta didik mendata kebutuhan yang diperlukan untuk pelaksanaan kegiatan pameran (*mandiri*).



3. Menyusun Jadwal

- Peserta didik bersama kelompok menyusun jadwal seleksi karya (*bergotong royong-berkebinekaan global*).
- Peserta didik bersama kelompok menyusun kriteria seleksi karya (*berkebinekaan global*).
- Peserta didik bersama kelompok menyusun jadwal pekerjaan persiapan pameran (*bergotong-royong*).
- Peserta didik membagi pekerjaan kepada semua panitia yang terlibat dalam pameran (*berkebinekaan global*).

4. Memonitor Peserta Didik dan Kemajuan Proyek

- Peserta didik bersama kelompok menyeleksi karya yang akan dipamerkan dengan bimbingan guru (*bergotong-royong*).
- Peserta didik menyelesaikan rencana kegiatan pameran secara bertahap dengan bimbingan guru (*bernalar kritis*).
- Peserta didik menyelesaikan dan menentukan harga penjualan produk kerajinannya (*bernalar kritis*).
- Peserta didik mencatat permasalahan yang muncul selama persiapan pameran (*bernalar kritis*).
- Peserta didik mendiskusikan bersama guru terkait permasalahan yang muncul selama persiapan pameran (*bernalar kritis*).
- Peserta didik melaksanakan kegiatan yang sudah terjadwal (*bergotong-royong*).

5. Menguji Hasil

- Peserta didik melaporkan dan menyerahkan hasil seleksi karya kepada guru (*mandiri*).
- Peserta didik menuliskan daftar harga jual produk kerajinannya masing-masing (*mandiri*).
- Peserta didik melaporkan hasil persiapan pameran kepada guru (*mandiri*).
- Peserta didik mempresentasikan hasil persiapan kegiatan pameran (*bernalar kritis*).

6. Mengevaluasi

- Peserta didik mendapatkan saran dan masukan dari guru mengenai penyeleksian karya yang akan dipamerkan (*bernalarnya kritis*).
- Peserta didik menyimpan hasil seleksi karya di tempat yang aman sesuai petunjuk dan saran dari guru (*bernalarnya kritis*).
- Peserta didik mendapatkan saran dan masukan dari guru mengenai persiapan kegiatan pameran (*bernalarnya kritis*).
- Peserta didik melaksanakan saran dan masukan dari guru terkait persiapan kegiatan pameran (*bergotong-royong*).

C. Kegiatan Penutup

- Guru menanyakan materi apa yang masih sulit dipahami dan dijawab oleh peserta didik.
- Guru menanyakan apa saja yang peserta didik pelajari dalam kegiatan pembelajaran di kelas? (Jawaban ini bisa berupa kesan, pesan, dan pendapat peserta didik).
- Peserta didik menjawab dan menyampaikan kendala atau kesulitan selama proses belajar di kelas.
- Guru memberikan informasi kepada peserta didik tentang materi pembelajaran pertemuan berikutnya.
- Guru mengulas kembali kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan, yakni membuat perencanaan kegiatan pameran.
- Guru menutup pertemuan.
- Guru meminta peserta didik berdoa di akhir pembelajaran.

Refleksi



Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke-4 sampai ke-6, guru dapat melakukan refleksi dengan bertanya kepada diri sendiri, seperti:

- Adakah materi yang belum tersampaikan dalam kegiatan pembelajaran? (Pikirkan kembali materi, media pembelajaran, dan prosesnya).

- Bagaimana respons peserta didik terhadap materi yang disampaikan?
- Apa saja langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran selanjutnya?
- Pada materi dan kegiatan apa peserta didik terlihat antusias dan memahami? Petakan dan catat sebagai landasan evaluasi celah materi yang perlu diperbaiki.

Asesmen



Penilaian Antarteman

Nama teman yang dinilai :
 Nama penilai :
 Kelas :
 Semester :
 Waktu penilaian :

No	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Mampu membuat denah tata ruang pameran		
2	Mampu menata/men- <i>display</i> produk kerajinan yang akan dipamerkan sesuai dengan kategorinya		
3	Berperan aktif dalam persiapan kegiatan pameran		
4	Bekerja sama dan saling tanggung jawab dalam persiapan kegiatan pameran		
5	Mengerjakan tugas dari guru sesuai dengan waktu yang ditentukan		

Penerapan Dimensi Pelajar Pancasila



Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke-4 sampai ke-6 unit 5 telah menerapkan dimensi Pelajar Pancasila, yaitu berkebinekaan global, mandiri, bergotong-royong, dan bernalar kritis dalam kegiatan menyiapkan sarana dan prasarana pameran produk kerajinan tekstil.

Pertemuan Ke-7 dan Ke-8

Tujuan Pembelajaran



Melaksanakan kegiatan pameran produk kerajinan tekstil bahan alam dan sintetis sesuai potensi lingkungan/kearifan lokal.

Konteks Kedaerahan

Sutera Ginjing Bunga Ilalang – Muara Bungo, Jambi



Gambar 5.14 Kerajinan syal Ginjing dari Jambi
Sumber: ASEPHI (2008)

Syal *Ginjing* merupakan produk tenun dari daerah Muara Bungo, Provinsi Jambi. Syal *Ginjing* diproduksi dengan cara ditenun dan diwarnakan menggunakan alat tenun bukan mesin (ATBM). Bahan pewarnanya berasal dari rumput ilalang yang banyak dijumpai di

daerah Jambi. Pada pameran Inacraft 2018, produk tenun syal *Ginjing* meraih penghargaan sebagai *Best of The Best Inacraft 2018*. Penggunaan bahan bakunya yang unik dan berbeda dari produk lainnya membuat produk tenun ini menarik minat pengusaha tekstil dan *desainer* dari negara lain, seperti Turki, Jepang, dan Thailand.

Materi Pegangan Guru

A. Pelaksanaan Kegiatan Pameran dan Pemasaran



Peserta didik mempraktikkan kegiatan pameran dan pemasaran secara bersama-sama. Guru memantau kegiatan pameran dan memastikan semua panitia bekerja sesuai tugasnya masing-masing, serta memastikan kegiatan pameran dapat berjalan dengan lancar.

B. Langkah-Langkah Pelaksanaan Pameran

- Menyiapkan segala kebutuhan untuk pameran produk kerajinan tekstil bahan alam dan sintetis yang telah dibuat selama semester 1 dan 2 kelas IX.
- Mendemonstrasikan pembuatan salah satu produk kerajinan untuk menarik minat pengunjung.
- Mempromosikan kegiatan pameran dan karya kerajinan yang ditampilkan kepada pengunjung.
- Mencatat kejadian selama kegiatan pameran berlangsung.

Model Pembelajaran



Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke-7 dan ke-8 menggunakan model PJBL (*Project Based Learning*). Kegiatan yang diberikan guru kepada peserta didik adalah proyek pelaksanaan pameran.

Langkah-Langkah Pembelajaran



Alokasi waktu: $2 \times 4 \times 40$ menit

A. Kegiatan Awal

- Guru dan peserta didik berdoa sesuai kepercayaan masing-masing (*akhlak beragama*).
- Guru mengecek daftar hadir peserta didik.
- Guru mengingatkan kembali materi pada pertemuan sebelumnya.
- Guru menyampaikann tujuan pembelajaran kepada peserta didik.
- Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik.
- Misalnya: *Apakah kalian pernah mengunjungi pameran produk kerajinan?*

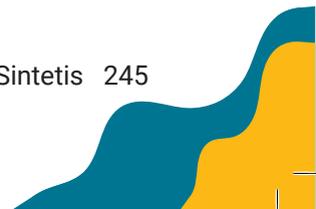
B. Kegiatan Inti

1. Menguji Hasil

- Peserta didik melaksanakan kegiatan pameran bersama-sama di ruang aula sekolah (antarkelas) (*mandiri, bergotong-royong*).
- Peserta didik melakukan kegiatan pemasaran/promosi produk kerajinan kepada pengunjung pameran (*mandiri*).

2. Mengevaluasi

- Peserta didik mendapat saran dan masukan dari guru mengenai kegiatan pameran dan pemasaran produk kerajinan yang telah dilaksanakan (*bernalar kritis*).



- Peserta didik memperhatikan saran dan masukan dari guru mengenai kegiatan pameran sekaligus pemasaran sebagai bentuk evaluasi (*bernalarnya kritis*).

C. Kegiatan Penutup

- Guru menanyakan materi apa yang masih sulit dipahami dan dijawab oleh peserta didik.
- Guru menanyakan apa saja yang peserta didik pelajari dalam kegiatan pelaksanaan pameran? (Jawaban ini bisa berupa kesan, pesan, dan pendapat peserta didik).
- Peserta didik menjawab dan menyampaikan kendala atau kesulitan dalam proses pelaksanaan kegiatan pameran.
- Guru memberikan informasi kepada peserta didik tentang materi pembelajaran pertemuan selanjutnya.
- Guru mengulas kembali kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan, yakni pelaksanaan kegiatan pameran.
- Guru menutup pertemuan.
- Guru meminta peserta didik berdoa di akhir pembelajaran.



Refleksi

Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke-7 dan ke-8, guru dapat melakukan refleksi dengan bertanya kepada diri sendiri, seperti:

- Adakah materi yang belum tersampaikan dalam kegiatan pembelajaran? (Pikirkan kembali materi, media pembelajaran, dan prosesnya).
- Bagaimana respons peserta didik terhadap materi yang disampaikan?
- Apa saja langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran selanjutnya?

- Pada materi dan kegiatan apa peserta didik terlihat antusias dan memahami? Petakan dan catat sebagai evaluasi celah materi yang perlu diperbaiki.

Asesmen



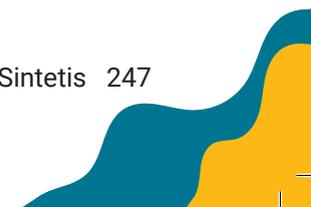
Asesmen Formatif

Pada pertemuan kali ini guru dapat menggunakan asesmen penilaian proyek yang merujuk pada panduan umum.

Penilaian Antarteman

Nama teman yang dinilai :
 Nama penilai :
 Kelas :
 Semester :
 Waktu penilaian :

No	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Mampu melaksanakan tugas selama kegiatan pameran		
2	Mampu bekerja sama selama kegiatan pameran		
3	Berperan aktif dalam kegiatan pameran		
4	Bertanggung jawab dalam kegiatan pameran		
5	Mengerjakan tugas dari guru sesuai dengan waktu yang ditentukan		



Penerapan Dimensi Pelajar Pancasila



Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke-7 dan ke-8 unit 5 telah menerapkan dimensi Pelajar Pancasila, yaitu akhlak beragama, mandiri, bergotong-royong, dan bernalar kritis dalam pelaksanaan kegiatan pameran produk kerajinan tekstil bahan alam dan sintetis.

Pertemuan Ke-9

Tujuan Pembelajaran



- Merefleksikan proses kerja produksi kerajinan tekstil bahan alam dan sintetis, mulai dari kegiatan eksplorasi hingga pembuatan produk.
- Mengevaluasi praktik pelaksanaan kegiatan pameran yang telah dilakukan secara berkelompok dan hasil praktik teman/kelompok lain yang bernilai ekonomis berdasarkan potensi lingkungan/kearifan lokal.

Konteks Kedaerahan

Ecotik: Perpaduan Kain Dengan Teknik Ecoprint dan Batik – Yogyakarta

Ada beragam teknik pembuatan kain batik yang dikenal di masyarakat, yaitu teknik tulis/canting, teknik cap, teknik ikat dan celup/*tie dye*, teknik kombinasi cap dan canting, teknik lukis/*colet*, teknik *ecoprint*, dan teknik *print*. Sebuah merek *fashion* di Yogyakarta yang bernama Avilla menciptakan teknik baru yang merupakan kombinasi antara teknik batik tulis dan *ecoprint*. Teknik ini disebut



Gambar 5.15 Produk kerajinan *ecotik* perpaduan teknik *ecoprint* dan batik

Sumber: Riris Avilla, *Jogja.Tribunnews* (2019)

teknik *ecotik*. Produk kerajinan tekstil dan *fashion* dari kain *ecotik* telah beberapa kali mendapatkan penghargaan di ajang pameran. Salah satunya meraih juara 2 kategori tekstil Inacraft tahun 2018.

Materi Pegangan Guru

A. Kegiatan Membuat Laporan Tertulis

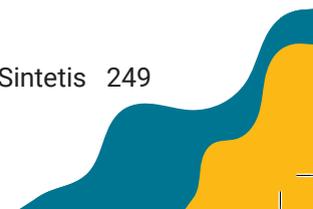
Kegiatan yang dapat dilakukan peserta didik dalam refleksi dan evaluasi adalah membuat laporan tertulis. Peserta didik membuat laporan tertulis mengenai refleksi dan evaluasi pembuatan produk kerajinan tekstil bahan alam dan sintetis, mulai dari tahap observasi dan eksplorasi, produksi, pameran dan promosi produk.

Laporan berisi hal-hal berikut ini:

- Pendahuluan
- Tujuan pembelajaran
- Jadwal kegiatan
- Biaya yang dikeluarkan
- Hasil kegiatan (observasi dan eksplorasi, desain, produksi, hingga promosi produk)
- Manfaat yang didapat
- Evaluasi dan tindak lanjut

Laporan Tertulis

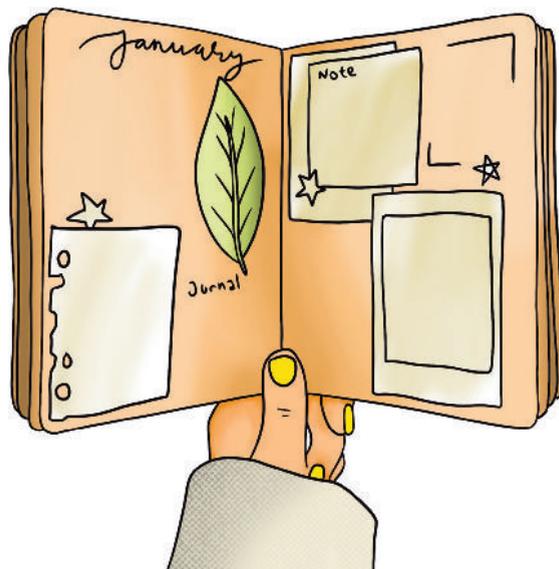
Peserta didik membuat laporan tertulis mengenai refleksi dan evaluasi pembuatan produk kerajinan tekstil bahan alam dan sintetis sejak observasi dan eksplorasi hingga produksi, promosi dan pameran produk.



B. Kegiatan Alternatif

Jika peserta didik terkendala dalam kegiatan membuat laporan tertulis, guru dapat memberikan kegiatan alternatif lainnya. Misalnya dengan membuat catatan dalam bentuk *scrapbook*. Catatan *scrapbook* berisi proses pembuatan kerajinan tekstil bahan alam dan sintetis, mulai dari tahap observasi dan eksplorasi, produksi, pameran dan promosi produk.

Contoh:



Gambar 5.16 Contoh gambar *scrapbook*

C. Kegiatan Evaluasi Pembelajaran secara Berkelompok

Lakukan evaluasi kegiatan pameran produk kerajinan tekstil bahan alam dan sintetis yang telah dilakukan.

Lakukan pencatatan dan pendokumentasian dengan cermat.

Contoh Format Lembar Kerja Evaluasi Pameran Produk Kerajinan

Lembar Kerja

Nama anggota kelompok :

Kelas :

Menganalisis kegiatan pameran produk kerajinan tekstil bahan alam dan sintetis

1. Produk kerajinan tekstil bahan alam yang mana yang banyak disukai pengunjung?
2. Apa penyebab produk kerajinan tidak disukai?
3. Langkah apa yang harus dilakukan untuk memperbaiki keadaan tersebut?
4. Bagaimana cara men-*display* karya sehingga karya yang dipajang menarik untuk diapresiasi pengunjung?
5. Produk kerajinan tekstil bahan alam dan sintetis yang mana yang kalian sukai? Sertakan alasannya! (Bahan, motif, atau keunikannya).

Model Pembelajaran



Kegiatan pembelajaran pertemuan ke-9 tentang refleksi dan evaluasi menggunakan model PJBL (*Project Based Learning*). Guru dapat memberikan kegiatan kepada peserta didik berupa proyek laporan tertulis/konten/blog.

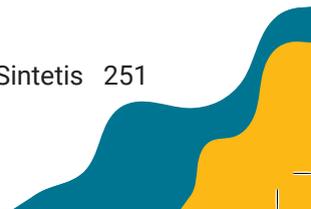
Langkah-Langkah Pembelajaran



Alokasi waktu: 1x2x40 menit

A. Kegiatan Awal

- Guru dan peserta didik berdoa sesuai kepercayaan masing-masing (*akhlak beragama*).
- Guru mengecek daftar hadir peserta didik.
- Guru mengingatkan kembali materi pada pertemuan sebelumnya.
- Guru melakukan asesmen diagnostik untuk menentukan langkah pembelajaran selanjutnya. Melalui asesmen diagnostik, guru dapat menetapkan langkah pembelajaran bagi peserta didik yang tingkat pemahamannya masih kurang, sedang, dan tinggi. Peserta didik



mengerjakan asesmen diagnostik untuk mengukur pemahaman awal.

- Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik. Misalnya: *Bagaimana sistematika membuat laporan kegiatan pameran?*

B. Kegiatan Inti

1. Mengajukan Pertanyaan Mendasar

- Peserta didik membaca contoh laporan tertulis dan mengajukan pertanyaan.
Misalnya: *Bagaimanakah struktur penulisan laporan tertulis? (bernalar kritis).*

2. Merencanakan Proyek

- Peserta didik menyusun skema pembuatan laporan tertulis kegiatan pameran dan pemasaran produk (*berkebinekaan global*).
- Peserta didik membuat rancangan laporan tertulis kegiatan pameran dan pemasaran produk (*mandiri*).

3. Menyusun Jadwal

- Peserta didik menyusun jadwal laporan tertulis pelaksanaan kegiatan pameran dan pemasaran produk (*bernalar kritis*).
- Peserta didik menyusun jadwal penyelesaian pembuatan laporan tertulis pelaksanaan kegiatan pameran dan pemasaran produk (*bernalar kritis*).

4. Memonitor Peserta Didik dan Kemajuan Proyek

- Peserta didik menyelesaikan laporan tertulis pelaksanaan kegiatan pameran (*mandiri*).
- Peserta didik menyelesaikan serangkaian jadwal pembuatan laporan tertulis secara bertahap (*mandiri*).

5. Menguji hasil

- Peserta didik mempresentasikan hasil laporan tertulis pelaksanaan kegiatan pameran yang telah dibuat (*bernalarnya kritis*).
- Peserta didik mengumpulkan tugas laporan tertulis pelaksanaan pameran dan pemasaran produk kepada guru (*mandiri*).

6. Evaluasi

- Peserta didik mendapat saran dan masukan dari guru mengenai laporan tertulis pelaksanaan kegiatan pameran (*bernalarnya kritis*).
- Peserta didik merevisi laporan tertulis pelaksanaan kegiatan pameran sesuai saran dan masukan dari guru sebagai bentuk evaluasi kegiatan (*bernalarnya kritis*).

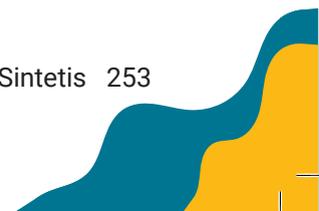
C. Kegiatan Penutup

- Guru menanyakan materi apa yang masih sulit dipahami dan dijawab oleh peserta didik.
- Guru menanyakan apa saja yang peserta didik pelajari dalam membuat laporan tertulis pelaksanaan kegiatan pameran dan pemasaran produk? (Jawaban ini bisa berupa kesan, pesan, dan pendapat peserta didik).
- Peserta didik menjawab dan menyampaikan kendala atau kesulitan dalam pelaksanaan kegiatan pameran.
- Guru mengulas kembali kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan, yakni membuat laporan tertulis pelaksanaan kegiatan pameran dan pemasaran produk.
- Guru menutup pertemuan.
- Guru meminta peserta didik berdoa di akhir pembelajaran.

Refleksi



Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran pertemuan ke-9, guru dapat melakukan refleksi dengan bertanya kepada diri sendiri, seperti:



- Adakah materi yang belum tersampaikan dalam kegiatan pembelajaran? (Pikirkan kembali materi, media pembelajaran, dan prosesnya).
- Bagaimana respons peserta didik terhadap materi yang disampaikan?
- Apa saja langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran selanjutnya?
- Pada materi dan kegiatan apa peserta didik terlihat antusias dan memahami? Petakan dan catat sebagai evaluasi celah materi yang perlu diperbaiki.

Asesmen



Asesmen Formatif

Pada pertemuan kali ini guru dapat menggunakan asesmen penilaian proyek yang merujuk pada panduan umum.

Guru meminta peserta didik melengkapi portofolionya yang telah disusun dalam map atau folder. Portofolio semestinya memuat informasi sebagai berikut.

- Lembar kerja refleksi kegiatan pameran.
- Catatan hasil penilaian individu/kelompok tentang hasil kegiatan pameran dan kualitas produk kerajinan tekstil bahan alam dan sintetis.



Gambar 5.17 Contoh portofolio

Sumber: Fatkhan Amirul Huda (2018)

Tindak Lanjut

- Guru menilai hasil produk kerajinan tekstil bahan alam dan bahan sintetis, serta kegiatan promosi (melalui pameran) yang dilakukan oleh peserta didik.
- Guru dan peserta didik melakukan evaluasi dan refleksi bersama sebagai perbaikan untuk kegiatan berikutnya.

Penerapan Dimensi Pelajar Pancasila



Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke-9 unit 5 telah menerapkan dimensi Pelajar Pancasila, yaitu akhlak beragama, mandiri, bergotong-royong, dan bernalar kritis dalam kegiatan refleksi dan evaluasi.

Contoh-contoh Penataan Karya





Gambar 5.18 Contoh-contoh penataan karya

Sumber: Karen Hardini (2022)

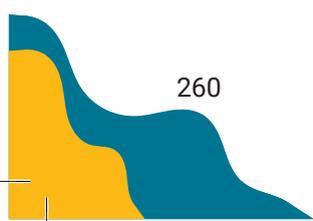
Glosarium

Adiluhung	Seni budaya yang bernilai tinggi (leluhur) dan wajib dipelihara.
Akulturasi	Percampuran dua kebudayaan atau lebih dan saling memengaruhi.
Antroposentris	Perhitungan atas fungsi dan kenyamanan yang berpusat pada manusia sebagai pengguna.
Apresiasi	Proses menilai suatu karya seni.
Arkeolog	Orang yang meneliti benda-benda bersejarah.
<i>Craftmanship</i>	Keterampilan untuk menciptakan sebuah karya seni rupa.
Elemen	Unsur-unsur karya seni rupa yang wajib dipahami saat proses apresiasi.
Ergonomis	Ilmu yang penerapannya berdasarkan produk yang menyalurkan pekerjaan dan lingkungan untuk tujuan produktivitas dan efisiensi kerja.
Figur	Bentuk dan wujud karya seni yang diwujudkan seperti sosok seseorang.
Finansial	Segala <i>sesuatu</i> yang berkaitan dengan aspek keuangan.
Fleksibilitas	Dapat menyesuaikan sesuai kondisi yang ada.
Gagasan	Ide atau hasil pikiran seseorang dalam proses apresiasi.
Geometrik	Bentuk seperti garis lurus, garis lengkung, garis zig-zag, garis spiral, lingkaran.
Industrial	Proses jalannya produksi yang menghasilkan barang guna.

Inisiatif	Tindakan seseorang untuk melakukan proses berkarya seni secara sadar.
Inovatif	Menciptakan karya yang memiliki kebaruan dari karya-karya seni sebelumnya.
Kolaborasi	Aktivitas bekerja sama atau memadupadankan unsur-unsur seni dalam komik.
Kreatif	Daya cipta seseorang yang dihasilkan melalui karya seni.
Makna	Arti atau maksud sesuatu hal.
Makro	Menghasilkan produk seni dengan skala besar atau banyak.
Mekanis	Pekerjaan yang menggunakan cara kerja mesin secara otomatis.
Memilin	Teknik pembuatan patung dengan cara menggulung media kertas atau tanah liat dengan tangan untuk kemudian disusun.
Mengecor	Teknik pembuatan patung dengan cara memasukan bahan seni ke dalam cetakan.
Merancang	Proses mengatur sesuatu untuk menghasilkan karya seni.
Mikro	Menghasilkan produk barang seni dengan skala kecil.
Narasi	Alur cerita yang ditulis dalam bagian pembuka atau penutup komik.
Pahat	Teknik membuat patung dengan mengurangi sedikit demi sedikit media untuk pembuat patung menggunakan alat pahat.
panil (sketsel)	papan yang digunakan untuk memasang atau mendisplay karya 2 dimensi pada sebuah kegiatan pameran

Perancangan	Proses kegiatan membuat rancangan sebuah konsep berkarya sebelum menyusun.
platform digital	wadah atau sarana yang merupakan gabungan dari perangkat lunak dan keras dengan menggunakan jaringan internet yang digunakan untuk berbagai keperluan salah satunya adalah sebagai tempat pertemuan produsen dan konsumen serta pertukaran informasi terkait barang dan jasa.
Potensi Keindahan	Kemampuan sebuah benda seni didalamnya terdapat unsur keindahan.
Produktif	Upaya seseorang menghasilkan suatu karya seni secara disiplin.
Rekonstruksi	Penyusunan kembali seperti bentuk aslinya.
Relatif	Keadaan yang naik-turun tidak menentu sesuai kondisi.
Revolusi Industri	Perubahan dunia yang terjadi karena hadirnya mesin uap pertama kalinya.
<i>scrapbook</i>	terdiri dari 2 kata yaitu scrap yang berarti bahan bekas dan book yang berarti buku. Dari keduanya dapat disimpulkan bahwa scrapbook adalah sebuah buku yang berisi informasi, catatan harian atau foto kegiatan yang disusun menggunakan hiasan dari bahan bekas.
<i>sponsorship</i>	suatu bentuk dukungan berupa materi/ dana dari pihak pemberi dana (perusahaan, organisasi maupun individu) kepada pihak penerima dana pada suatu kegiatan tertentu (pameran) dengan harapan ada kesepakatan timbal balik diantara keduanya (misalnya pihak pemberi dana dapat mempromosikan produknya di acara pameran)

Sungging	Teknik pada proses pewarnaan wayang yang dilakukan dengan cara bertingkat sesuai gradasi warna.
Tatahan Sungging	Proses untuk memahat dan mewarnai objek wayang.
Tatahan	Teknik memahat pada pembuatan wayang dengan menggunakan alat tatah besi dan prosesnya mengikuti pola ornament wayang.



Daftar Pustaka

- Khamadi,Setiawan, Agus.,Prabowo,Dwi Puji.2020. Tata Kelola Pameran Berbasis Project Learning Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Dian Nuswantoro, Journal of Art, Design, Education And Culture Studies (JADECS), Vol 5 No. 1 – April 2020.
- Sitio, Heldin.2020. Modul Tema 13, Pameran Seni Rupa. Jakarta: Direktorat Pendidikan Masyarakat dan Pendidikan Khusus–Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah–Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Susanto, Mike.2004. Menimbang Ruang Menata Rupa: Wajah & Tata Pameran Seni Rupa. Yogyakarta:Galang Press.
- Supriono, Primus. 2016. Ensiklopedia: The Heritage of Batik. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Hasyim, Henny. 2010. Tie Dye. Surabaya: Tiara Aksa.
- Wahyu, Ami, Tati Supardi. 2014. Cara Mudah Membuat Shibori. Jakarta: Gramedia.
- Pamungkas, Noto, Sri Suryaningsum. 2020. Pengelolaan Kain dengan Teknik Ecoprint di Daerah Istimewa Yogyakarta. Jawa Tengah: Nugra Media.
- Racminingsih, Endang. 2015. Embroidery Lovers: 31 Kreasi Sulam, Bordir, dan Lukisan pada Tas Wanita. Jakarta: Gramedia.
- Jumanta. 2015. Pesona Bunga untuk Sulam & Bordir. Jakarta: Puspa Swara.
- Dupernex, Alison. 2009. Rajut untuk Pemula. Bandung: Intan Sejati.
- Emir, Threes, Samuel Wattimena. 2018. Tenun Gedog Tuban. Jakarta: Gramedia.
- Fajar ND, Mukti. 2016. UMKM di Indonesia. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Badan Riset dan Inovasi Nasional. 2021. Pengembangan Ekosistem Kewirausahaan UMKM di Indonesia. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Budiarto, Rachmawan dkk. 2019. Pengembangan UMKM. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Budiyono, dkk.(2008) Kriya tekstil untuk SMK jilid 3, Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengan Kejuruan, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.

Indriati, Etti. 2019. Tenun Sumbe: Membentang Benang Kehidupan. Jakarta: Gramedia.

Nusantara, Guntur. 2003. Cetak Sablon untuk Pemula. Jakarta: Puspa Swara.

Fisnani, Yeni. 2019. Modul Digital Muatan Lokal Batik. Semarang: Pilar Nusantara.

Pameran karya seni rupa, (online), (<https://ayoguruberbagi.Kemdikbud.go.id>), diakses 6 september 2022.

Indeks

A

Alat vii, x, xvii, xix, 42, 48, 50, 56,
61, 64, 68, 79, 92, 104, 108, 109,
112, 113, 116, 117, 119, 126, 128,
136, 141, 143, 145, 146, 155, 157,
160, 161, 162, 163, 164, 178, 181,
188, 189, 195, 196, 198, 199, 209,
210, 238, 263

Alokasi Waktu 37, 43, 48, 99, 104,
151, 155, 168, 173, 177, 205, 263

Apresiasi 38, 209, 257, 263

Asesmen iii, vi, vii, viii, x, xi, xii,
xiii, xiv, xv, xvi, xxiv, 26, 27, 28,
29, 31, 32, 72, 85, 88, 96, 117,
124, 133, 139, 149, 171, 187, 194,
204, 222, 228, 242, 247, 254, 263

Asesmen Diagnostik 26, 72, 171,
263

Asesmen Formatif 27, 117, 124, 133,
139, 149, 187, 194, 204, 222, 228,
247, 254, 263

B

Bahan 10, 39, 42, 43, 53, 54, 58, 60,
92, 99, 107, 108, 110, 111, 112,
113, 117, 119, 120, 121, 126, 128,
135, 136, 141, 143, 145, 146, 151,
159, 160, 165, 173, 181, 182, 183,
188, 189, 195, 196, 198, 199, 205,
243, 251

Bahan Alam vi, vii, viii, ix, x, xi, 39,
43, 53, 99, 107, 111, 117, 119,
120, 126, 128, 141, 143, 145, 146,
263

D

Desain ix, xii, 5, 18, 20, 28, 36, 38,
42, 77, 101, 106, 119, 120, 121,
164, 175, 179, 181, 182, 183, 184,
261, 263, 267, 268, 270, 272

E

Elemen 13, 18, 20, 36, 38, 45, 101,
102, 153, 175, 176, 207, 208

Evaluasi 5, 18, 21, 37, 207, 210, 224,
249, 250, 253

I

Industri 81, 259, 269

J

Jurnal Visual xxiv, 90, 91, 92, 93, 96

K

Kain xi, xviii, xx, 52, 56, 73, 76, 77,
78, 81, 90, 108, 110, 141, 145,
146, 158, 213, 222, 223, 229, 248,
261, 263

Kerajinan ii, v, vi, vii, viii, ix, x, xi,
xii, xiii, xv, xvii, xviii, xx, xxi,
xxiv, 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12,
13, 14, 22, 26, 28, 35, 38, 39, 42,
43, 45, 47, 53, 61, 64, 74, 76, 77,
81, 90, 97, 99, 102, 107, 109, 111,
112, 113, 117, 119, 120, 121, 126,
128, 141, 143, 145, 146, 151, 153,
165, 173, 176, 181, 182, 183, 187,
188, 195, 196, 198, 199, 205, 208,
237, 238, 243, 250, 263, 264, 267,
268

Kerajinan Tekstil vi, vii, viii, ix, x, xi, xii, xiii, 39, 42, 43, 53, 64, 74, 76, 81, 90, 99, 107, 109, 111, 113, 119, 120, 121, 126, 128, 141, 143, 145, 146, 151, 165, 173, 181, 182, 183, 195, 196, 198, 199, 264

Konteks Kedaerahan vii, viii, ix, x, xi, xii, xiii, xiv, xv, xvi, xxiii, 52, 73, 90, 107, 118, 125, 134, 140, 158, 181, 187, 194, 213, 222, 229, 243, 248, 264

Kreatif 16, 258, 264, 266, 269, 272

L

Lembar Kerja viii, 111, 217, 250

M

Material 68, 97, 264, 268

mempelajari 6, 9, 45, 153, 169

P

Pameran xxiv, 42, 213, 214, 215, 216, 217, 223, 224, 231, 233, 244, 250, 261, 262, 270

Pemasaran xv, 244

Produk xxiv, 28, 29, 38, 39, 42, 43, 53, 64, 76, 81, 96, 99, 103, 107, 112, 113, 118, 119, 120, 121, 125, 126, 128, 134, 140, 141, 143, 145, 146, 151, 162, 165, 173, 177, 181, 182, 183, 185, 194, 195, 196, 198, 199, 205, 214, 216, 224, 233, 234, 237, 248, 249, 250, 251

Promosi 213, 264

Proyek 23, 24, 123, 131, 138, 148, 185, 192, 202, 219, 220, 226, 239, 240, 252

R

Refleksi xxiv, 5, 14, 16, 18, 21, 33, 37, 71, 87, 95, 116, 124, 132, 139, 149, 170, 186, 193, 203, 207, 209, 210, 221, 228, 241, 246, 253

T

Teknik viii, xvii, 54, 55, 60, 61, 62, 68, 77, 84, 97, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 117, 160, 161, 162, 163, 164, 168, 230, 248, 258, 260, 261, 264, 267

Tekstil vi, vii, viii, ix, x, xi, xii, xiii, 38, 39, 42, 43, 53, 54, 63, 64, 68, 74, 76, 81, 90, 99, 107, 109, 111, 113, 119, 120, 121, 126, 128, 141, 143, 145, 146, 151, 159, 160, 165, 173, 181, 182, 183, 195, 196, 198, 199, 205, 238, 264, 268

Tenun xviii, 52, 53, 61, 63, 68, 73, 76, 77, 78, 107, 110, 158, 222, 261, 262, 264

Tindak Lanjut viii, xii, xvi, 98, 172, 255, 264

Tradisional 65

Biodata Penulis

Nama Lengkap : Karen Hardini, S.Pd, M.A.
Email : karenokoo.hd@gmail.com
Bidang Keahlian : Seni Rupa Anak, Karya Tulis,
Pengkajian Seni



Riwayat pekerjaan 10 th terakhir:

1. Penulis Kuratorial di Sangkring Art Space (2021-sekarang).
2. Guru Seni Rupa di Art for Children di Taman Budaya Yogyakarta (2018-sekarang).
3. Staff Riset dan Program di Biennale Yogyakarta (2021-sekarang).

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. Sarjana Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta (2015-2018).
2. Pascasarjana Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta (2019-sekarang).
3. Pascasarjana Pengkajian Seni Rupa dan Pertunjukan Universitas Gajah Mada (2019-sekarang).

Judul Buku, Modul, dan Karya Ilmiah (10 Th Terakhir):

1. Jurnal berjudul "*Bufallo Head Cutting in The Prosesion of Ngunduh Swallow's Nest*" terbit 1 Maret 2021 dalam KnE Social Science, 2020
2. Jurnal berjudul "*Transit-Transition in The Performativity of ARTJOG Art Exhibition during COVID-19 Pandemic Era*" dalam Konferensi Internasional Art for Technology, Science, and Humanities" (ARTEST), 100 Tahun ITB, 2020
3. Jurnal berjudul "Kolong Jembatan sebagai Ruang Pendidikan Seni dan Lingkungan bagi Anak-anak" terbit dalam Journal of Contemporary Indonesia Art" Vol 7 No 1 (2021)
4. Buku Panduan Guru Seni Rupa Kelas XII, KEMDIKBUDRISTEK-Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2021
5. Artikel "Rajah Milik Bapak, Jadi Katarsis Living Quran Umar Faruq", terbit 20 Januari di Sudut Kantin *Project*, 2022

Biodata Penulis

Nama Lengkap : Della Naradika, S.Pd
E-mail : dellanaradika.artncraft@gmail.com
Bidang Keahlian : Fotografi, Kriya, Karya Tulis



Riwayat pekerjaan 10 th terakhir :

1. Guru Lukis di SD Negeri Banyuripan (2018-2021)
2. Guru DKV di SMK Koperasi Yogyakarta (2019-2021).
3. Penulis Lepas (2018- sekarang).
4. Guru Ekstrakurikuler Batik Tulis di SMA Negeri 1 Sleman (2020-2022).
5. Guru Art and Craft di Jogjakarta Montessori Elementary School (2021-sekarang)
6. Ketua Divisi Bidang 2 “Proyeksi Talenta” GEKRAFS (Gerakan Ekonomi Kreatif Nasional) Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta (2021-sekarang).

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar :

1. Sarjana Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta (2016-2020).

Judul Buku, Modul, dan Karya Ilmiah (10 Th Terakhir):

1. Buku Komik Anak “Lutung Kasarung”, Non Fiksi, PT Balai Pustaka (Persero), 2018
2. Buku Seni Rupa Anak “Gambar Anak dan Kisah-Kisahny”, Non Fiksi, Penerbit Gorga, 2019.
3. Buku Seni Rupa Anak “Masa Depan pada Gambar Anak,”, Non Fiksi, Penerbit Gorga, 2020.
4. Naskah *Traveling Library* Inkubator Pustaka Literasi Nasional, “Entikong dan Adat Istiadat dalam Imajinasi”, Perpunas Press, 2022.
5. Buku Seni Rupa Anak “Setiap Anak adalah Seniman”, Non Fiksi, Penerbit Gorga, (*On Going Publish*).

Biodata Penulis

Nama Lengkap : Pipin Artistikarini, S.Sn, M.Sn.
E-mail : pipinartistikarini@gmail.com
Bidang Keahlian : Seni Rupa dan Kerajinan



Riwayat pekerjaan 10 th terakhir :

1. Desainer dan marketing di Rumah cantik Jogja (2007–2007).
2. Desainer interior di PT. Index (Informa) (2007–2007)
3. Guru seni budaya di SMPN 2 Jember (2007–2018).
4. Guru seni budaya di SMPN 3 Jember (2018–sekarang).

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar :

1. Sarjana Desain Interior di ISI Yogyakarta (2001-2006).
2. Pascasarjana Keguruan Seni Rupa di Universitas Negeri Malang (2016-2021).

Judul Buku, Modul, dan Karya Ilmiah (10 Th Terakhir) :

1. Buku SENI RUPA: Kreativitas Dalam Pemecahannya “(Kontribusi Pendidikan Seni Dalam Meningkatkan Kemampuan Sumber Daya Manusia Dalam Pengembangan Kawasan Wisata)”, Pelangi Sastra, 2017.
2. Buku Narasi Visual Bahaya Pemanasan Global Buku 1 “Kondisi Alam Kita Saat Ini”, UM Press, 2019.
3. Buku Narasi Visual Bahaya Pemanasan Global Buku 2 “Perubahan Iklim Dan Banyaknya Bencana Alam”, UM Press, 2019.
4. Buku Narasi Visual Bahaya Pemanasan Global Buku 3 “Mencairnya Es di Kutub ”, UM Press, 2019.
5. Karya Ilmiah, Pengenalan Seni Dan Budaya Indonesia Melalui Permainan Puzzle Dengan Teknik Manual Dan Digital. Tahun 2017. Prosiding Seminar Lokakarya Nasional Pendidikan Seni 2017.

Biodata Penelaah

Nama Lengkap : Alberta Haryudanti S.Sn,M.A
E-mail : Haryudanti@gmail.com
Bidang Keahlian : Budaya Material
(Tekstil dan Keramik)



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. ITB, Kriya Keramik, FSRD, Jl. Ganesa 10, Bandung (2005 – 2010).
2. STISI, *Crafts and Fashion*, Jl. Soekarno Hatta, Bandung (2009 – 2013).
3. LKP GANESSAMA, Kursus Desain dan Mode (2012-2015).
4. Programmer materi Batik Tulis dan Ikat Celup pada “Rumah Terampil”, di jl. Halimun no 12, Bandung (2015-2016).

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S1 Desain Tekstil/FSRD ITB (1992 – 1996).
2. S2 (*Master of Design Degree*), *Crafts Product Design Field*, *Kyoto Seika University* (2001 – 2003).

Judul Buku, Modul, dan Karya Ilmiah (10 Th Terakhir) :

1. Penulis Buku Teks kelas X bidang Kerajinan, Kurikulum 2013, Materi Prakarya dan Kewirausahaan, 2013-2015.
2. “Korelasi Perilaku Hidup dan Desain Jepang” Keduanya untuk majalah populer *Concept*, 2009.
3. “*Fashionable Desain*”, makalah untuk pelatihan Desain T-Shirt, Juni 2009.
4. “Pengantar Studi Desain Pada Gerabah Plered”, makalah untuk pelatihan gerabah Plered, Purwakarta 2009.
5. “*Japanese Traditional Living Utensils Identity*”, tesis untuk S2, 2003.

Biodata Penelaah

Nama Lengkap : Dr. Drs. Martono, M.Pd
Email : martouny@yahoo.com/
martono@uny.ac.id
Instansi : Jurusan pendidikan Seni Rupa
FBS UNY/Pend. Kriya
Bidang Keahlian : Kurikulum dan Pembelajaran,
Strategi Pembelajaran Seni Rupa Kriya kayu



Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S1 – Pendidikan Seni rupa.
2. S2 – Pendidikan Teknologi dan Kejuruan.
3. S3 – Pengkajian Seni Rupa.

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. 2018 – Pembelajaran Tefa di laboratorium RG.
2. 2018 – Pengembangan Topeng Pada Pembelajaran Kreatif, inovatif, dan kreasi yang bernilai Industri Kreatif di Perguruan Tinggi.
3. 2019 – Pemikiran Tino Sidin dalam Seni Lukis Anak.
4. 2020 – Nilai-nilai edukasi Busybook untuk pembelajaran anak usia dini.
5. 2021 – Pengembangan wayang klitik tiga dimensi cerita Joko Tingkir.
6. 2021 – Digitalisasi mainan anak tradisional untuk pembelajaran seni rupa anak
7. 2022 – Perkembangan batik kayu di Yogyakarta

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. 2019 Fungsi, Proses, dan Makna Estetik Topeng Panji Jawa, UM Press
2. 2019 – *The impact of creative learning innovation and Creativity on creative*, Vol. 7 No:6 Juni 2019, IJRBM

Biodata Ilustrator

Nama Lengkap : Tadiga Kurniananda, S.Sn
Email : tadigajol10m@gmail.com
Bidang Keahlian : Ilustrasi dan Animator



Riwayat pekerjaan 10 th terakhir :

1. Muralis Lepas (2015-2017)
2. Asisten Ilustrator Deni Rizkito (2017-2018).
3. Desainer Grafis dan Animator di Yayasan Kampung Halaman (2019-Sekarang).
4. Ilustrator Lepas (2021-Sekarang)

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar :

1. Diploma Desain Komunikasi Visual MSD (2014-2017)

Judul Buku dan videografi (10 Th Terakhir) :

1. Ilustrasi Buku Anak, Ketika Cican Marah (Fun Cican: Seri Perasaanku) karya Wahyu Aditya Penerbit Bentang Pustaka, 2018.
2. Ilustrasi Buku Anak, Ketika Cican Takut (Fun Cican: Seri Perasaanku) karya, Wahyu Aditya
Penerbit Bentang Pustaka, 2018.
3. Design Motion Grafis dan Ilustrasi Cover Film Pendek Fiksi, “Pindah Planet” karya sutradara, Agung Sentausa, Persembahan Yayasan Kampung Halaman dan Yayasan IPAS Jakarta, 2019
4. Ilustrasi dan Branding Film Dokumenter, Celurit Emas karya sutradara, Rizky Julian Permana, Persembahan: Bongpas Studi & Semaya Studio, 2020.
5. Ilustrasi dan Motion Grafis seri film pendek, Penghayat karya sutradara, Wucha Wulandari Persembahan: Semaya Studio, 2021.
6. Ilustrasi dan Sosial Media Branding, Pameran “DAULAT & IKTHIAR”, Kurator Mikke Susanto & Duls Rumbawa lokasi pameran di Museum Benteng Vredeburg, 2022.

Biodata Editor

Nama Editor : Alfiandana Susilo Aji, S.S
Email Editor : alfiandana1410@gmail.com
Bidang Keahlian : Jurnalistik, Editor,
Penulis Konten



Riwayat Pekerjaan/Profesi :

1. Pembuat Soal Bahasa Indonesia di Kejar Cita Editor di Penerbit Gorga (2019-2022).
2. Content Writer di LSM @Youcan.id @saudara1negara (2019-2020).
3. Editor & Content Writer News/Artikel di VOI.ID (2021-sekarang).
4. Content Writer di Bernas.id (2021).
5. Founder Agensi Penulisan Toolisen (2021-sekarang).

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar :

1. Sarjana Sastra Indonesia Universitas Ahmad Dahlan, (2015-2021).

Judul Buku yang Diedit (10 Tahun Terakhir) :

1. Editor buku “Impian Azizah”, karya Pandanwangi, Penerbit Gorga
2. Editor buku komik anak “Imam Bonjol”, karya Syafiq Addarisy, PT.Balai Pustaka
3. Editor buku “Pena Beragam Warna”, karya SMPK 1 Penabur Jakarta, Gorga Pituluik
4. Editor buku “Alunan Melodi Bangsa:Biografi 5 Tokoh”, karya SMPK 1 Penabur Jakarta, Gorga Pituluik
5. Editor buku “Kisah yang Belum Usai: Antologi Puisi Valentine”, karya SMPK 1 Penabur Jakarta, Gorga Pituluik
6. Edior buku”Satu Kalimat untuk Seratus Jiwa”, karya SMPK 1 Penabur Jakarta, Gorga Pituluik
7. Editor buku “Kisah yang Hilang:Antologi Puisi Lempar Kata”, karya Diandra Kezia, dkk, Gorga Pituluik
8. Editor buku “Buku Kecilku, Rahasiaku”, karya Syifa Tsabita, Gorga Pituluik

Biodata Desainer

Nama Lengkap : Adityo Bayuaji, S.Ds.
Email : aditbayuaji@gmail.com
Bidang Keahlian : Desain Komunikasi Visual

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar :

1. D3 – Jurusan Desain Grafis, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, (2011–2014).
2. S1 – Jurusan Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Media Komunikasi Trisakti, Jakarta (2017–2018)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Desain isi Buku Panduan Guru dan Buku Siswa Buku Teks Pelajaran di Pusat Kurikulum dan Perbukuan (2014-sekarang)