

**KISI-KISI MATERI PLPG
MATA PELAJARAN DESAIN PRODUKSI KRIA KULIT**

No	Kompetensi Utama	Standart Kompetensi Guru (SKG)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		Kompetensi Inti Guru (KI)	Kompetensi Guru Mata Pelajaran (KD)	
A	B	C	D	E
1	Pedagogik	Menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, spiritual, sosial, kultural, emosional, dan intelektual.	Memahami karakteristik peserta didik yang berkaitan dengan aspek fisik, intelektual, sosial-emosional, moral, spiritual, dan latar belakang sosial budaya.	Mengidentifikasi tipologi seni peserta didik
2		Menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, spiritual, sosial, kultural, emosional, dan intelektual.	Mengidentifikasi potensi peserta didik dalam mata pelajaran yang diampu	Mengidentifikasi skill dan kreativitas peserta didik
3		Menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, spiritual, sosial, kultural, emosional, dan intelektual.	Mengidentifikasi kesulitan belajar peserta didik dalam mata pelajaran yang diampu	Mengidentifikasi hambatan skill peserta didik
4		Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik.	Memahami berbagai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik terkait dengan mata pelajaran yang diampu.	Menguraikan pendekatan pembelajaran desain dan produksi kriya kulit
5		Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik.	Menerapkan berbagai pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang mendidik secara kreatif dalam mata pelajaran yang diampu.	Menerapkan pendekatan pembelajaran desain dan produksi kriya kulit
6		Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik.	Menerapkan berbagai pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang mendidik secara kreatif dalam mata pelajaran yang diampu.	Menerapkan model pembelajaran desain dan produksi kriya kulit
7		Mengembangkan kurikulum yang terkait dengan mata pelajaran yang diampu.	Memahami prinsip-prinsip pengembangan kurikulum.	Menguraikan prinsip-prinsip pengembangan kurikulum
8		Mengembangkan kurikulum yang terkait dengan mata pelajaran yang diampu.	Menentukan tujuan pembelajaran desain dan produksi kriya kulit	Menentukan tujuan pembelajaran desain dan produksi kriya kulit
9		Mengembangkan kurikulum yang terkait dengan mata pelajaran yang diampu.	Mengembangkan indikator dan instrumen penilaian.	Menyusun indikator pencapaian dalam pembelajaran desain dan produksi kriya kulit
10		Menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik.	Memahami prinsip-prinsip perancangan pembelajaran yang mendidik	Menguraikan prinsip-prinsip perancangan pembelajaran
11		Menyelenggarakan	Menyusun rancangan	Menyusun Rancangan

No	Kompetensi Utama	Standart Kompetensi Guru (SKG)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		Kompetensi Inti Guru (KI)	Kompetensi Guru Mata Pelajaran (KD)	
A	B	C	D	E
		mendidik.	baik untuk kegiatan di dalam kelas, laboratorium, maupun lapangan	(RPP) lengkap
12		Menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik.	Menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh.	Menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kriya kulit
13		Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran.	Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran yang diampu.	Menguasai program <i>soft ware</i> desain dalam pembelajaran kriya kulit
14		Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki	Menyediakan berbagai kegiatan pembelajaran untuk mendorong peserta didik mencapai prestasi secara optimal	Melaksanakan pembelajaran aktif untuk mencapai prestasi optimal peserta didik pada kriya kulit
15		Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki	Menyediakan berbagai kegiatan pembelajaran untuk mengaktualisasikan potensi peserta didik, termasuk kreativitasnya	Melaksanakan pembelajaran aktif kreatif untuk mencapai prestasi optimal peserta didik pada kriya kulit
16		Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik.	Memahami berbagai strategi berkomunikasi yang efektif, empatik, dan santun, secara lisan, tulisan, dan/atau bentuk lain.	Mengruraikan beragam jenis interaksi pembelajaran yang efektif
17		Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik.	Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik menggunakan bahasa khas dalam interaksi kegiatan/permainan yang mendidik secara siklikal dari (a) penyiapan kondisi psikologis peserta didik untuk ambil bagian dalam kegiatan melalui bujukan dan contoh, (b) ajakan kepada peserta didik untuk ambil bagian, (c) respon peserta didik terhadap ajakan guru, dan (d) reaksi guru terhadap respon peserta didik	Menerapkan interaksi pembelajaran yang efektif
18		Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar	Memahami prinsip-prinsip penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang diampu	Mendeskripsikan prinsip-prinsip penilaian dan evaluasi proses dan produk belajar desain dan produksi kriya kulit
19		Menyelenggarakan	Menentukan aspek-aspek	Menentukan aspek-aspek

No	Kompetensi Utama	Standart Kompetensi Guru (SKG)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		Kompetensi Inti Guru (KI)	Kompetensi Guru Mata Pelajaran (KD)	
A	B	C	D	E
		proses dan hasil belajar	penting untuk dinilai dan dievaluasi sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang diampu	untuk dinilai dan dievaluasi sesuai dengan karakteristik pembelajaran desain dan produksi kriya kulit
20		Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar	Menentukan aspek-aspek proses dan hasil belajar yang penting untuk dinilai dan dievaluasi sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang diampu	Menentukan aspek-aspek produk belajar yang penting untuk dinilai dan dievaluasi sesuai dengan karakteristik pembelajaran desain dan produksi kriya kulit
21		Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar	Menentukan prosedur penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar	Menentukan prosedur penilaian proses dan hasil belajar desain dan produksi kriya kulit
22		Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar	Mengembangkan instrumen penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar	Mengembangkan instrumen penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar desain dan produksi kriya kulit
23		Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar	Mengadministrasikan penilaian proses dan hasil belajar secara berkesinambungan dengan menggunakan berbagai instrumen	Mengadministrasikan penilaian proses dan produk belajar desain dan produksi kriya kulit secara berkesinambungan dengan menggunakan berbagai instrumen
24		Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar	Menganalisis hasil penilaian proses dan hasil belajar untuk berbagai tujuan	Menganalisis hasil penilaian proses dan produk belajar desain dan produksi kriya kulit untuk tujuan pelaporan
25		Memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran	Menggunakan informasi hasil penilaian dan evaluasi untuk menentukan ketuntasan belajar	Menggunakan informasi hasil penilaian untuk menentukan ketuntasan belajar desain dan produksi kriya kulit
26		Memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran	Menggunakan informasi hasil penilaian dan evaluasi untuk merancang program remedial dan pengayaan	Menggunakan informasi hasil penilaian untuk merancang program remedial dan pengayaan pembelajaran desain dan produksi kriya kulit
27		Memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran	Memanfaatkan informasi hasil penilaian dan evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran	Menggunakan informasi hasil penilaian pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran desain dan produksi kriya kulit
28		Melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran	Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan	Melakukan evaluasi terhadap pembelajaran kriya kulit yang telah

No	Kompetensi Utama	Standart Kompetensi Guru (SKG)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		Kompetensi Inti Guru (KI)	Kompetensi Guru Mata Pelajaran (KD)	
A	B	C	D	E
29		Melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran	Memanfaatkan hasil refleksi untuk perbaikan dan pengembangan pembelajaran dalam mata pelajaran yang diampu	Menggunakan hasil refleksi untuk perbaikan dan pengembangan pembelajaran mata pelajaran desain dan produksi kriya kulit
30		Melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran	Melakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mata pelajaran yang diampu.	Melakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran desain dan produksi kriya kulit
31	Profesional	Menggambar nirmana	Menyusun elemen seni rupa (garis, bidang, bentuk, warna, dan tekstur)	Mengklasifikasi elemen rupa (garis, bidang, bentuk, warna, dan tekstur) yang terkait dengan pembuatan desain kriya kulit
32		Menggambar nirmana	Menyusun elemen seni rupa (garis, bidang, bentuk, warna, dan tekstur)	Memilih elemen seni rupa (garis, bidang, bentuk, warna, dan tekstur) untuk pembuatan produk kriya kulit
33		Menggambar nirmana	Menyusun elemen seni rupa (garis, bidang, bentuk, warna, dan tekstur)	Menganalisis elemen seni rupa (garis, bidang, bentuk, warna, dan tekstur) untuk pembuatan produk kriya kulit
34		Menggambar nirmana	Membuat eksperimen warna sekunder, tersier, dan gradasi warna	Membuat perpaduan warna untuk kepentingan desain dan produksi kriya kulit
35		Menggambar nirmana	Membuat eksperimen warna sekunder, tersier, dan gradasi warna	Memadukan warna yang terkait dengan gradasi warna
36		Menggambar nirmana	Membuat eksperimen warna sekunder, tersier, dan gradasi warna	Mengkritisi perpaduan warna desain kriya kulit
37		Menggambar nirmana	Membuat nirmana datar dan nirmana ruang	Menyusun garis, bidang, dan warna pada bidang dua dimensi
38		Menggambar nirmana	Membuat nirmana datar dan nirmana ruang	Menyusun garis, bidang, dan ruang menjadi karya tiga dimensi
39		Menggambar huruf	Membuat pola huruf	Menilai pola huruf pada bidang logo
40		Menggambar huruf	Menggambar huruf, logo, inisial, dan slogan	Menyesuaikan logo untuk produk kriya kulit
41		Menggambar bentuk	Menggambar alam benda	Mendesripsikan prinsip-prinsip menggambar bentuk alam benda
42		Menggambar bentuk	Menggambar alam benda	Menggambar bentuk alam benda sesuai karakter

No	Kompetensi Utama	Standart Kompetensi Guru (SKG)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		Kompetensi Inti Guru (KI)	Kompetensi Guru Mata Pelajaran (KD)	
A	B	C	D	E
44		Menggambar teknik	Menjelaskan konsep gambar teknik	Mendeskripsikan konsep gambar proyeksi, perspektif, dan gambar kerja kriya kulit
45		Menggambar teknik	Menggambar proyeksi	Menggambar desain produk kriya kulit tampak depan, samping, dan atas
46		Menggambar teknik	Menggambar perspektif	Menggambar desain produk kriya kulit dari sudut pandang tertentu
47		Menggambar teknik	Menggambar gambar kerja.	Membuat gambar detail dan konstruksi desain produk kriya kulit sesuai dengan kaidah
48		Menggambar ornamen	Menjelaskan berbagai jenis ornamen	Menguraikan jenis-jenis ornamen klasik nusantara
49		Menggambar ornamen	Menggambar ornamen tradisional dan klasik	Menggambar ornamen tradisional dan klasik
50		Menggambar ornamen	Menggambar ornamen modern	Memodifikasi ornamen modern pada desain kriya kulit
51		Menggambar dengan program komputer	Menggambar nirmana, huruf bentuk, ornament, dengan program komputer/ perangkat lunak	Menggambar ornamen dengan program <i>coreldraw</i>
52		Menggambar dengan program komputer	Menggambar nirmana, huruf bentuk, ornament, dengan program komputer/ perangkat lunak	Membuat degradasi warna pada ornamen dengan program <i>coreldraw</i>
53		Menggambar dengan program komputer	Menggambar nirmana, huruf bentuk, ornament, dengan program komputer/ perangkat lunak	Melakukan <i>cropping</i> ornament dengan program <i>photoshop</i>
54		Menerapkan Keselamatan, Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH)	Mendeskripsikan keselamatan dan kesehatan kerja (K3)	Menguraikan tujuan keselamatan dan kesehatan kerja (K3) pada pembelajaran praktik desain dan produksi kriya kulit
55		Menerapkan Keselamatan, Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH)	Melaksanakan prosedur K3	Melaksanakan tahapan penggunaan peralatan dan perlengkapan keselamatan dan kesehatan kerja (K3) pada pembelajaran desain dan produksi kriya kulit
56		Menerapkan Keselamatan, Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH)	Melaksanakan prosedur K3	Menggunakan peralatan dan perlengkapan keselamatan dan kesehatan kerja (K3) pada pembelajaran desain dan produksi kriya kulit

No	Kompetensi Utama	Standart Kompetensi Guru (SKG)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		Kompetensi Inti Guru (KI)	Kompetensi Guru Mata Pelajaran (KD)	
A	B	C	D	E
		Lingkungan Hidup (K3LH)		terhadap lingkungan hidup
58		Menerapkan Keselamatan, Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH)	Menerapkan ketentuan pertolongan pertama pada kecelakaan	Melakukan pertolongan pertama pada kecelakaan dalam pembelajaran desain dan produksi kriya kulit
59		Membuat produk alas kaki sepatu	Mengidentifikasi macam dan model sepatu	Merinci macam dan model sepatu
60		Membuat produk alas kaki sepatu	Mengidentifikasi macam dan model sepatu	Mengidentifikasi sepatu <i>derby</i>
61		Membuat produk alas kaki sepatu	Melaksanakan pekerjaan macam- macam sesetan kulit	Melakukan pekerjaan menyestet kulit sesuai fungsi
62		Membuat produk alas kaki sepatu	Membentuk alas kaki sepatu	Melakukan pekerjaan menghias dengan tatah timbul/embos dan memasang asesoris komponen sepatu
63		Membuat produk alas kaki sepatu	Membentuk alas kaki sepatu	Melakukan pekerjaan penjahitan komponen sepatu
64		Membuat produk alas kaki sepatu	Melaksanakan pekerjaan <i>finishing</i> sepatu	Melaksanakan pekerjaan <i>finishing</i> produksi sepatu
65		Membuat produk alas kaki sandal	Mengidentifikasi model sandal	Mengidentifikasi model-model sandal
66		Membuat produk alas kaki sandal	Melaksanakan pekerjaan macam- macam jahitan	Melakukan pekerjaan menjahit kulit sesuai fungsi
67		Membuat produk alas kaki sandal	Membentukan alas kaki sandal	Melakukan pekerjaan membuat sandal
68		Membuat produk alas kaki sandal	Melaksanakan pekerjaan <i>finishing</i> sandal	Melakukan pekerjaan <i>finishing</i> produksi sandal
69		Membuat produk kerajinan kulit non alas kaki dan non busana	Mengidentifikasi model dan jenis produk kulit non alas kaki dan non busana	Mengidentifikasi model dompet
70		Membuat produk kerajinan kulit non alas kaki dan non busana	Membuat pola produk kulit non alas kaki dan non busana.	Membuat pola tas kulit
71		Membuat produk kerajinan kulit non alas kaki dan non busana	Membuat pola produk kulit non alas kaki dan non busana.	Menguji kebenaran pola tas kulit
72		Membuat produk kerajinan kulit non alas kaki dan non busana	Memotong pola dengan peralatan manual	Melakukan pekerjaan memotong pola dengan peralatan manual
73		Membuat produk kerajinan kulit non alas kaki dan non busana	Membuat produk jadi sesuai pola desain	Melakukan pekerjaan membuat produk kriya kulit sesuai pola
74		Menyestet kulit dengan pisau seset manual dan seset masinal	Mengidentifikasi jenis sesetan	Mengkasifikasi jenis sesetan dan fungsinya
75		Menyestet kulit dengan pisau seset manual dan seset masinal	Menjelaskan cara menyestet kulit	Menguraikan cara menyestet kulit dengan pisau secara manual

No	Kompetensi Utama	Standart Kompetensi Guru (SKG)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		Kompetensi Inti Guru (KI)	Kompetensi Guru Mata Pelajaran (KD)	
A	B	C	D	E
				pisau seset manual
77		Menyeset kulit dengan pisau seset manual dan seset masinal	Menyeset kulit dengan mesin seset	Melakukan pekerjaan menyeset kulit dengan mesin
78		Menjahit kulit dengan jahitan tangan	Mengidentifikasi macam dan jenis jahitan tangan	Mengkasifikasi jenis jahitan tangan
79		Menjahit kulit dengan jahitan tangan	Melakukan penjahitan dengan tangan	Melakukan pekerjaan penjahitan dengan tangan dalam beberapa jenis jahitan
80		Menjahit kulit dengan jahitan tangan	Melakukan penjahitan dekoratif dengan tangan	Membuat hiasan pada karya kriya kulit dengan jahitan tangan
81		Menjahit kulit dengan mesin	Mengidentifikasi macam dan jenis jahitan mesin	Mengkasifikasi jenis jahitan mesin
82		Menjahit kulit dengan mesin	Membuat dekorasi jahitan dengan mesin	Membuat hiasan pada karya kriya kulit dengan jahitan mesin
83		Memasang asesoris alas kaki	Mengidentifikasi jenis asesoris alas kaki	Mengkasifikasi jenis asoseris alas kaki
84		Memasang asesoris alas kaki	Memasang asesoris alas kaki	Melakukan pekerjaan memasang asesoris alas kaki
85		Membentuk produk kulit dengan kulit perkamen	Mengidentifikasi bahan dan alat	Mendeskripsikan karakteristik bahan kulit perkamen
86		Membentuk produk kulit dengan kulit perkamen	Mengidentifikasi bahan dan alat	Mendeskripsikan alat pembuatan produk kriya kulit berbahan kulit perkamen
87		Membentuk produk kulit dengan kulit perkamen	Melakukan pekerjaan teknik tatah	Melakukan pekerjaan menatah tembus pada kulit perkamen
88		Membentuk produk kulit dengan kulit perkamen	Melakukan perakitan komponen secara manual	Melakukan pekerjaan merakit komponen produk kriya kulit berbahan kulit perkamen dengan jahitan tangan
89		Membentuk produk kulit dengan kulit perkamen	Membuat gradasi warna	Melakukan pekerjaan pewarnaan dengan teknik gradasi pada komponen produk kriya kulit berbahan kulit perkamen
90		Membuat produk kulit bentuk busana kulit	Mengidentifikasi bahan dan alat pembuatan busana kulit	Mengidentifikasi bahan dan alat pembuatan jaket kulit
91		Membuat produk kulit bentuk busana kulit	Membuat pola busana kulit	Membuat pola jaket kulit
92		Membuat produk kulit bentuk busana kulit	Menjelaskan teknik perakitan komponen busana kulit	Mendeskripsikan teknik perakitan komponen jaket kulit

No	Kompetensi Utama	Standart Kompetensi Guru (SKG)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		Kompetensi Inti Guru (KI)	Kompetensi Guru Mata Pelajaran (KD)	
A	B	C	D	E
		gantungan kunci		
94		Membuat produk kulit bentuk asesoris, dompet, gantungan kunci	Membuat asesoris	Membuat asesoris berbahan kulit
95		Membuat produk kulit bentuk asesoris, dompet, gantungan kunci	Membuat dompet	Membuat pola dompet kulit
96		Membuat produk kulit bentuk asesoris, dompet, gantungan kunci	Membuat dompet	Melakukan pekerjaan membuat hiasan pada permukaan komponen dompet kulit dengan teknik tatah timbul/embos
97		Membuat produk kulit bentuk asesoris, dompet, gantungan kunci	Membuat dompet	Melakukan perakitan komponen dompet kulit
98		Membuat produk kulit bentuk asesoris, dompet, gantungan kunci	Membuat gantungan kunci	Melakukan pekerjaan membuat pola gantungan kunci
99		Membuat produk kulit bentuk asesoris, dompet, gantungan kunci	Membuat gantungan kunci	Melakukan pekerjaan membuat hiasan pada permukaan komponen gantungan kunci dengan teknik tatah timbul/embos
100		Membuat produk kulit bentuk asesoris, dompet, gantungan kunci	Membuat gantungan kunci	Melakukan pekerjaan perakitan komponen gantungan kunci