

LAMPIRAN II
KEPUTUSAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
NOMOR: 0126/U/1994, TANGGAL 16 MEI 1994



KURIKULUM PENDIDIKAN LUAR BIASA

GARIS-GARIS BESAR PROGRAM PENGAJARAN
(GBPP)

SEKOLAH MENENGAH LUAR BIASA
(SMLB)

TUNANETRA, TUNARUNGU, TUNADAKSA, DAN TUNALARAS

PROGRAM PILIHAN : KESENIAN
RUMPUN : SENI RUPA DAN KERAJINAN
PAKET KETERAMPILAN : KERAJINAN KAYU

DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
JAKARTA 1995

4

LAMPIRAN II
KEPUTUSAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
NOMOR: 0126/U/1994, TANGGAL 16 MEI 1994



KURIKULUM PENDIDIKAN LUAR BIASA

GARIS-GARIS BESAR PROGRAM PENGAJARAN
(GBPP)

SEKOLAH MENENGAH LUAR BIASA
(SMLB)
TUNANETRA, TUNARUNGU, TUNADAKSA, DAN TUNALARAS

PROGRAM PILIHAN : KESENIAN
RUMPUN : SENI RUPA DAN KERAJINAN
PAKET KETERAMPILAN : KERAJINAN KAYU

DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
JAKARTA 1995

4

KATA PENGANTAR

Undang-undang Dasar 1945 mengamanatkan upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta agar pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pengajaran nasional yang diatur dengan undang-undang.

Pembangunan nasional di bidang pendidikan adalah upaya demi mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia dalam mewujudkan masyarakat yang maju, adil dan makmur berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, yang memungkinkan warganya mengembangkan diri sebagai manusia Indonesia seutuhnya.

Untuk mewujudkan pembangunan nasional di bidang pendidikan diperlukan peningkatan dan penyempurnaan penyelenggaraan sistem pendidikan nasional, yang disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kesenian, perkembangan masyarakat, serta kebutuhan pembangunan.

Dengan berlakunya Undang-undang Republik Indonesia Nomor 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional serta sekaligus peraturan pemerintah sebagai pedoman pelaksanaannya, maka kurikulum Pendidikan Luar Biasa perlu disesuaikan dengan peraturan perundang-undangan tersebut.

Kurikulum disusun untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional dengan memperhatikan tahap perkembangan peserta didik dan kesesuaiannya dengan lingkungan, kebutuhan pembangunan nasional, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kesenian, sesuai dengan jenis dan jenjang masing-masing satuan pendidikan (Pasal 37 Undang-undang Nomor 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka ditetapkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 126/U/1994 Tanggal 16 Mei 1994 tentang Kurikulum Pendidikan Luar Biasa sebagaimana tercantum dalam Lampiran I tentang Landasan, Program dan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Luar Biasa, Lampiran II tentang Garis-Garis Besar Program Pengajaran, dan Lampiran III tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum.

Buku Landasan, Program dan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Luar Biasa (Lampiran I) memuat hal-hal pokok sebagai berikut: landasan yang dijadikan acuan dan pedoman dalam pengembangan kurikulum; tujuan pendidikan yang mencakup tujuan pendidikan nasional dan tujuan pendidikan pada taman kanak-kanak luar biasa, sekolah dasar luar biasa, sekolah lanjutan tingkat pertama luar biasa, dan sekolah menengah luar biasa; program pengajaran yang mencakup isi program pengajaran, lama pendidikan dan susunan program pengajaran; pelaksanaan pengajaran; penilaian; dan pengembangan kurikulum selanjutnya, di tingkat nasional dan tingkat daerah.

Buku Garis-Garis Besar Program Pengajaran setiap mata pelajaran (Lampiran II) memuat hal-hal sebagai berikut: pengertian dan fungsi mata pelajaran; tujuan pengajaran mata pelajaran yang bersangkutan dan ruang lingkup bahan kajian/pelajaran; pokok-pokok bahasan, konsep, atau tema, dan uraian tentang keluasaan dan kedalamannya; dan rambu-rambu cara penyelenggaraan kegiatan belajar-mengajar.

Pedoman Pelaksanaan Kurikulum (Lampiran III) terdiri pedoman kegiatan belajar-mengajar, pedoman rehabilitasi, pedoman administrasi sekolah, pedoman penilaian kegiatan dan hasil belajar.

Demikianlah buku ini diterbitkan dan disebarluaskan ke seluruh sekolah agar kurikulum ini dipedomani dan dilaksanakan sebaik-baiknya dengan memanfaatkan segala sumber daya yang tersedia.

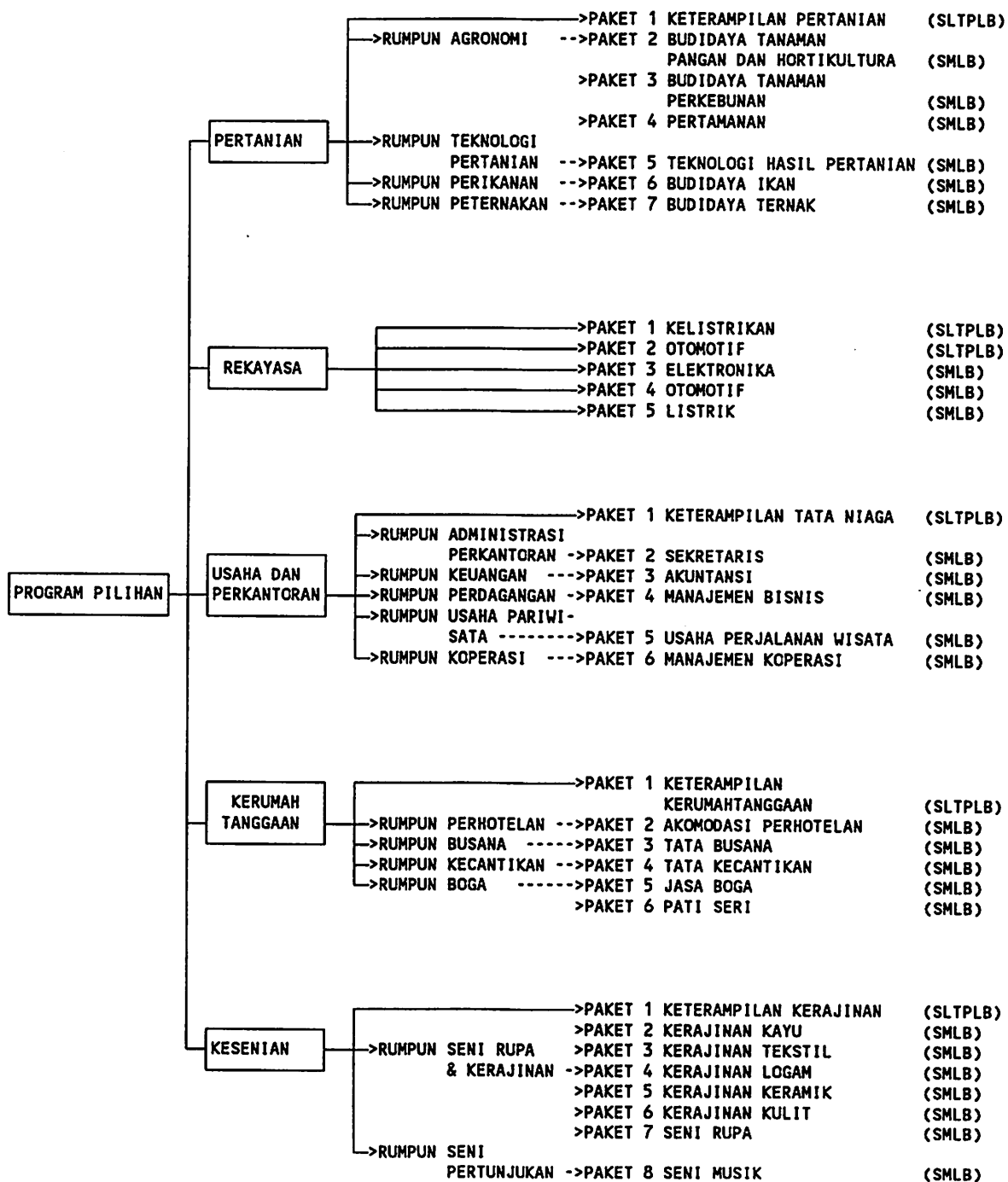
MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA

ttd
PROF. DR.-ING. WARDIMAN DJOJONEGORO

DAFTAR ISI

	Hal
Kata Pengantar	i
Daftar isi	iii
Diagram Program Pilihan	iv
A. Tujuan Sekolah Menengah Luar Biasa	v
B. Tujuan Program Paket Keterampilan Kerajinan Kayu.....	v
C. Bidang Pekerjaan	v
D. Kemampuan Tamatan	v
E. Susunan Program Pengajaran	vii
F. Diskripsi Mata Pelajaran Program Paket Keterampilan Kerajinan Kayu.....	1
1. Pengelolaan Usaha	1
2. Kreativitas dan Apresiasi Seni	8
3. Kerajinan Kayu	16
4. Kerajinan Penunjang	25
5. Kerja Produksi	29
6. Tugas Akhir	33
7. Program Pendidikan dengan Sistem Ganda (PSG)	35

DIAGRAM PROGRAM PILIHAN



A. TUJUAN SEKOLAH MENENGAH LUAR BIASA (SMLB)

Pendidikan luar biasa yang diselenggarakan di SMLB bertujuan memberikan bekal kemampuan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) yang bermanfaat bagi siswa untuk mengembangkan kehidupannya, baik sebagai pribadi, anggota masyarakat, maupun sebagai warga negara yang kreatif dan produktif, sesuai dengan kelainan yang disandangnya serta tingkat perkembangannya.

B. TUJUAN PROGRAM PAKET KETRAMPILAN KERAJINAN KAYU

Paket keterampilan kerajinan kayu bertujuan menyiapkan tamatan yang mampu bekerja mandiri, memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap profesional, serta kepekaan artistik yang terintegrasi dalam membuat benda kerajinan kayu.

C. BIDANG PEKERJAAN

Bidang pekerjaan yang dapat diisi tamatan paket keterampilan kerajinan kayu antara lain: perajin kayu, pelaksanaan desain kerajinan kayu dan pengelola usaha kerajinan kayu.

D. KEMAMPUAN TAMATAN

Kemampuan tamatan program paket keterampilan Kerajinan Kayu dapat menampilkan diri sebagai manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, sehat jasmani dan rohani, berkepribadian yang mantap dan mandiri serta mempunyai rasa tanggungjawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Kemampuan khusus yang dimiliki tamatan Program studi Kerajinan Kayu adalah :

1. Menerjemahkan desain
2. Membuat benda kerajinan kayu dua dan tiga dimensi
3. Mengelola proses produksi
4. Mengelola usaha seni dan kerajinan

**PROFIL KEMAMPUAN TAMATAN
PROGRAM PAKET KETERAMPILAN KERAJINAN KAYU**

KEMAMPUAN	SUBKEMAMPUAN		
A Menterjemahkan Desain	A.1 Menggambar	A.2 Mendesain	A.3 Membuat model/prototype
B Membuat benda kerajinan kayu dua dan tiga dimensi	B.1 Melaksanakan pekerjaan kerja - bangku	B.2 Melaksanakan pekerjaan anyam	B.3 Melaksanakan pekerjaan ukir/pahat
	B.4 Melaksanakan pekerjaan scroll	B.5 Melaksanakan pekerjaan bubut	B.6 Melaksanakan pekerjaan kerja - mesin
C Mengelola proses produksi	C.1 Menyiapkan proses produksi	C.2 Melaksanakan proses produksi	C.3 Membagi pekerjaan
D Mengelola usaha seni dan kerajinan	D.1 Melaksanakan adminsitrasi	D.2 Melaksanakan produksi	D.3 Mempromosikan hasil produksi
	D.4 Menjual hasil produksi		

42

E. SUSUNAN PROGRAM PENGAJARAN
KURIKULUM SEKOLAH MENENGAH LUAR BIASA
RUMPUN : SENI RUPA DAN KERAJINAN
PAKET KETERAMPILAN: KERAJINAN KAYU

MATA PELAJARAN	BEBAN BELAJAR PER MINGGU								
	KELAS I			KELAS II			KELAS III		
	C A W U			C A W U			C A W U		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3
A. PROGRAM UMUM *									
1. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2. Pendidikan Agama	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3. Bahasa Indonesia	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4. Matematika	2	2	2	2	2	2	2	2	2
5. Ilmu Pengetahuan Alam	2	2	2	2	2	2	2	2	2
6. Ilmu Pengetahuan Sosial	2	2	2	2	2	2	2	2	2
7. Pendidikan Jasmani dan Kesehatan	2	2	2	2	2	2	2	2	2
8. Bahasa Inggris	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Jumlah Jam Perminggu	16	16	16	16	16	16	16	16	16
B. PROGRAM PAKET KETRAMPILAN									
1. Pengelolaan Usaha	2	2	2	2	2	2	-	-	-
2. Kreativitas dan Apresiasi Seni	6	6	6	6	6	6	2	2	2
3. Kerajinan pokok kayu	14	14	14	10	10	10	20	20	4
4. Kerajinan Penunjang	4	4	4	4	4	4	-	-	-
5. Kerja Produksi	-	-	-	4	4	4	4	4	4
6. Tugas Akhir	-	-	-	-	-	-	-	-	16
7. Program Pendidikan dengan Sistem Ganda (PSG)	-	-	-	**	**	**	**	-	-
Jumlah Jam Perminggu	26	26	26	26	26	26	26	26	26
Jumlah Jam Perminggu	42	42	42	42	42	42	42	42	42

Catatan :

* GBPP Mata Pelajaran Program Umum terpisah dari GBPP ini.

** Pendidikan Sistem Ganda (PSG) dilaksanakan di kelas 2 (cawu 1, 2, 3,), di kelas III (Cawu 1). Masing-masing selama 2 minggu dengan mengambil alokasi waktu dari program paket keterampilan pada cawu yang bersangkutan, atau disesuaikan dengan kondisi sekolah dan industri.

JUMLAH JAM EFEKTIF PERCAWU

MATA PELAJARAN	KELAS	I			II			III			JUMLAH
	CAWU	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
	MINGGU/CAWU	13	13	10	13	13	10	13	13	8	
PENGELOLAAN USAHA	JAM/MINGGU	2	2	2	2	2	2	-	-	-	144
	JAM/CAWU	26	26	20	26	26	20	-	-	-	
KREATIVITAS DAN APRESIASI SENI	JAM/MINGGU	6	6	6	6	6	6	2	2	2	500
	JAM/CAWU	78	78	60	78	78	60	26	26	16	
KERAJINAN POKOK KAYU	JAM/MINGGU	14	14	14	10	10	10	20	20	4	1416
	JAM/CAWU	182	182	140	130	130	100	260	260	32	
KERAJINAN PENUNJANG	JAM/MINGGU	4	4	4	4	4	4	-	-	-	288
	JAM/CAWU	52	52	40	52	52	40	-	-	-	
KERJA PRODUKSI	JAM/MINGGU	-	-	-	4	4	4	4	4	4	280
	JAM/CAWU	-	-	-	52	52	40	52	52	32	
TUGAS AKHIR	JAM/MINGGU	-	-	-	-	-	-	-	-	16	128
	JAM/CAWU	-	-	-	-	-	-	-	-	128	

**F. DESKRIPSI MATA PELAJARAN PROGRAM PAKET KETERAMPILAN
KERAJINAN KAYU**

1. PENGELOLAAN USAHA

(144 jam pelajaran)

I. PENDAHULUAN

A. PENGERTIAN

Mata pelajaran pengelolaan usaha adalah kumpulan bahan kajian dan bahan ajaran yang meliputi pengetahuan tentang tata cara mengelola usaha secara efisien dan efektif, kemampuan untuk memadukan sumber daya yang dimiliki untuk mencapai suatu target usaha yang nyata dan logis serta aneka penerapan, prinsip, konsep dan gagasan tentang pengelolaan usaha.

B. FUNGSI

Mata pelajaran pengelolaan usaha berfungsi sebagai :

1. Pendukung bagi mata pelajaran kerajinan kayu dan kerja produksi
2. Memberikan pengetahuan praktis tentang pengelolaan usaha atau industri.

C. TUJUAN

Tujuan mata pelajaran pengelolaan usaha adalah untuk memberikan pengetahuan praktis dan berwawasan mengelola usaha atau industri yang bersifat praktis bagi para siswa.

D. RUANG LINGKUP

Ruang lingkup mata pelajaran pengelolaan usaha meliputi penguasaan kemampuan :

1. Mengorganisasikan administrasi suatu bentuk usaha
2. Mengelola administrasi badan usaha
3. Mengelola produksi dan pemasaran
4. Sumber dana, pemanfaatan dana, pengembangan modal dasar dan perpajakan
5. Perhitungan biaya dan titik impas permodalan
6. Persiapan dan melaksanakan usaha
7. Wira-usaha.

E. RAMBU-RAMBU

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam kegiatan belajar mengajar adalah :

1. Pengajaran dititik beratkan pada pembentukan sikap profesional dan pemberian wawasan pengelolaan usaha.
2. Pengajaran menggunakan metoda yang bersifat terapan / implementasi
3. Ada integrasi dengan mata pelajaran lain yang relevan.
4. Pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan jenis dan gradasi masing-masing ketunaan.

II. PROGRAM PENGAJARAN

KELAS : I

TUJUAN :

Siswa memahami dan mampu menerapkan pengetahuan organisasi usaha pengelolaan administrasi, pengelolaan produksi dan pemasaran.

CATURWULAN : 1 (26 Jam Pelajaran)

1. Siswa memahami dan mampu menerapkan pengetahuan organisasi usaha

1.1 Organisasi Usaha

1.1.1 Badan usaha

o Sifat badan usaha

- Komersial

- Sosial

o Jenis dan bentuk badan usaha.

1.1.2 Kepemilikan dan Tanggung Jawab

o Individual : Wirausaha

o Kelompok : PT, CV, Koperasi.

1.2 Struktur Organisasi dan Uraian Tugas

1.2.1 Administrasi

1.2.2 Produksi

1.2.3 Mekanisme kerja.

CATURWULAN : 2 (26 Jam Pelajaran)

2. Siswa memahami dan mampu menerapkan pengelolaan administrasi.

2.1 Pengelolaan Administrasi

2.1.1 Ketenagaan/personalia

2.1.2 Keuangan

2.1.3 Produksi

2.1.4 Pemasaran.

CATURWULAN : 3 (20 Jam Pelajaran)

3. Siswa memahami dan mampu menerapkan pengelolaan produksi dan pemasaran.

3.1 Pengelolaan Produksi

3.1.1 Bahan dan Alat

3.1.2 Tenaga

3.1.3 Waktu

3.1.4 Biaya.

3.2 Pemasaran

3.2.1 Analisa trend pasar

3.2.2 Promosi

3.2.3 Negosiasi dan transaksi.

KELAS : II

TUJUAN :

Siswa memiliki pengetahuan permodalan serta terampil menghitung biaya dan titik impas permodalan, persiapan pelaksanaan usaha dan kewirausahaan.

CATURWULAN : 1 (26 Jam Pelajaran)

4. Siswa memiliki pengetahuan tentang permodalan serta keterampilan perhitungan biaya dan titik impas permodalan.

4.1 Permodalan

- 4.1.1 Sumber dana
- 4.1.2 Pemanfaatan dana
- 4.1.3 Pengembalian modal dasar
- 4.1.4 Perpajakan.

4.2 Perhitungan Biaya dan Titik Impas (BEP) Permodalan

- 4.2.1 Perhitungan biaya
- 4.2.2 Titik impas.

CATURWULAN : 2 (26 Jam Pelajaran)

5. Siswa mampu mempersiapkan dan melaksanakan usaha

5.1 Persiapan pelaksanaan usaha

- 5.1.1 Kebutuhan tenaga kerja
- 5.1.2 Kebutuhan alat dan bahan
- 5.1.3 Jadwal kegiatan
- 5.1.4 Waktu
- 5.1.5 Kebutuhan biaya.

5.2 Pelaksanaan Usaha

- 5.2.1 Pengorganisasian kegiatan teknis usaha
- 5.2.2 Mencatat setiap permasalahan yang timbul
- 5.2.3 Administrasi setiap pengeluaran dan pemasukan uang
- 5.2.4 Evaluasi kualitas dan kuantitas
- 5.2.5 Pemasaran hasil produksi.

CATURWULAN : 3 (20 Jam Pelajaran)

6. Siswa memiliki pengetahuan dan menerapkan kegiatan wira-usaha

6.1 Wira-Usaha

6.1.1 Pengelolaan Usaha, mempelajari:

- o latar belakang
- o tujuan/tema
- o ruang lingkup
- o pembiayaan/akomodasi
- o lokasi/waktu
- o jenis kegiatan
- o pelaksanaan
- o sponsor
- o tata tertib/aturan.

6.1.2 Perantara Usaha (snooper/broker), mempelajari:

- o Memasarkan produk orang lain
- o Menerima pesanan barang seni dan kerajinan.

2.KREATIVITAS DAN APRESIASI SENI

(500 jam pelajaran)

I. PENDAHULUAN

A. PENGERTIAN

Mata pelajaran Kreativitas dan Apresiasi Seni adalah kumpulan bahan kajian dan pelajaran tentang pengenalan, pengamatan dan analisis karya seni dan kerajinan serta pelatihan kepekaan artistik dan pengembangan daya cipta.

B. FUNGSI

1. Pendukung bagi Mata Pelajaran Kerajinan Pokok, Kerajinan Penunjang, Kerajinan Produksi dan Tugas Akhir.
2. Menumbuhkan kepekaan artistik dan mengembangkan kreativitas dan dasar pembuatan karya seni rupa dan kerajinan.
3. Memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar artistik untuk mengembangkan diri.

C. TUJUAN

Mata pelajaran Kreativitas dan Apresiasi Seni bertujuan agar siswa memiliki kepekaan dan kemampuan artistik, sikap kreatif dan dasar keterampilan teknik melalui pelatihan serta meningkatkan pengamatan subjektif dan obyektif yang memberikan wawasan penalaran dan kemampuan penghayatan dalam menanggapi suatu karya.

D. RUANG LINGKUP

1. Kreativitas, diberikan di kelas I (cawu 1 sampai 3) dan II (cawu 1 sampai dengan 3).
 - 1.1 Dasar menggambar dan membentuk
Teknik pengukuran luas volume dengan penggunaan rumus ukur sudut, ukur ruang secara praktis.
 - 1.2 Nirmana datar, meliputi : unsur-unsur dan prinsip-prinsip dasar desain 2 dimensi.
 - 1.3 Nirmana ruang, meliputi : unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain 3 dimensi

- 1.4 Gambar teknik meliputi :
 - o proyeksi : tampak irisan-irisan
 - o perspektif : satu titik mata dan dua titik mata
 - 1.5 Gambar bentuk, meliputi : siluet, outline, volume, detail.
 - 1.6 Gambar huruf, meliputi : jenis dan karakter huruf, anatomi, proporsi, spasi, keterbacaan dan keindahan huruf.
 - 1.7 Gambar ilustrasi, meliputi : ketepatan karakter bentuk, anatomi, proporsi, postur, gestur dan suasana.
 - 1.8 Gambar ornamen meliputi : tradisional dan modern.
2. Apresiasi Seni, diberikan di kelas III (cawu 1 s/d 3)
 - 2.1 Pengertian, fungsi cara/metoda apresiasi
 - 2.2 Unsur kerajinan, serta sejarah seni rupa dan kerajinan
 - 2.3 Proses kreasi
 - 2.4 Pengetahuan tentang estetika dan kritik seni.

E. RAMBU-RAMBU

Hal-hal khusus yang perlu diperhatikan pada kegiatan belajar mengajar.

1. Kreativitas

- 1.1 Mengutamakan praktik
- 1.2 Setiap pelatihan didahului pemberian teori pengantar praktik.
- 1.3 Pemberian tugas harus diberi petunjuk dan peragaan demonstrasi/peragaan yang jelas sehingga para siswa telah yakin benar memahami cara penggunaan alat dan pemakaian bahan.
- 1.4 Setiap pelatihan harus memperhatikan keselamatan dan kesehatan kerja.
- 1.5 Semua pelatihan nirmana datar dan nirmana ruang berorientasi pada produk yang layak jual.
- 1.6 Pemberian tugas untuk memacu kondisi iklim kreatif dan inovatif.
- 1.7 Pemberian pelatihan melalui tahapan penyiapan, pelaksanaan dan evaluasi sebagai salah satu bimbingan kejuruan.

2. Apresiasi Seni

- 2.1 Merupakan pelajaran teori
- 2.2 Kegiatan belajar pada apresiasi seni menggunakan alat peraga (contoh gambar atau karya seni), disamping kegiatan di luar sekolah seperti tempat pameran atau pusat kerajinan.

3. Pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan jenis dan gradasi masing-masing ketunaan.

II. PROGRAM PENGAJARAN

KELAS : I

TUJUAN :

Siswa memiliki kemampuan dan kepekaan artistik melalui pelatihan nirmana datar, gambar bentuk, gambar huruf, dan gambar teknik.

CATURWULAN : 1 (78 Jam Pelajaran)

1. Siswa memahami dan memiliki kemampuan bereksperimen dalam nirmana datar : garis, tekstur, warna, bidang, bentuk.

1.1 Teknik

- 1.1.1 Kering
- 1.1.2 Basah
- 1.1.3 Tempel.

2. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil menggambar bentuk benda mati dan tumbuh-tumbuhan (flora) melalui pelatihan membuat siluet, outline dan volume.

2.1 Teknik

- 2.1.1 Kering
- 2.1.2 Basah.

3. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil membuat huruf tak berkait melalui pemahaman jenis, keluarga, karakteristik, anatomi, proporsi, spasi, keterbacaan dan keindahan huruf.

3.1 Teknik

- 3.1.1 Dengan pola (mal)
- 3.1.2 Langsung.

4. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil membuat gambar teknik : benda dua dimensi dan tiga dimensi.

4.1 Teknik

- 4.1.1 Proyeksi : tampak dan irisan
- 4.1.2 Perspektif : satu titik mata dan dua titik mata.

CATURWULAN : 2 (78 Jam Pelajaran)

5. Siswa memahami dan memiliki kemampuan bereksperimen dalam nirmana datar : irama, keseimbangan, keselarasan, kontras, kesatuan.

5.1 Teknik

- 5.1.1 Kering
- 5.1.2 Basah
- 5.1.3 Tempel.

6. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil dalam menggambar bentuk benda mati dan tumbuh-tumbuhan melalui pemahaman volume, detail, kontras dan nada.

6.1 Teknik

6.1.1 Kering

6.1.2 Basah.

7. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil membuat huruf dengan berbagai jenis huruf berkait melalui pemahaman bentuk, karekter, anatomi, spasi, point huruf.

7.1 Teknik langsung.

8. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil membuat gambar teknik : konstruksi.

8.1 Teknik

8.1.1 Proyeksi

8.1.2 Perspektif.

CATURWULAN : 3 (60 Jam Pelajaran)

9. Siswa memahami, dan memiliki kemampuan bereksperimen nirmana datar dengan menguraikan unsur-unsur bentuk, warna dan tekstur.

9.1 Teknik Tera/gores.

10. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil menggambar bentuk flora, fauna, manusia melalui pemahaman ketepatan bentuk, karakter, anatomi dan proporsi.

10.1 Teknik

10.1.1 Kering

10.1.2 Basah.

11. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil membuat Kaligrafi etnik melalui pemahaman bentuk, proporsi dan anatomi huruf.

11.1 Teknik Basah.

KELAS : II

TUJUAN :

Siswa memiliki kepekaan artistik dan sikap kreatif melalui pelatihan Nirmana Ruang, menggambar Teknik dan Ilustrasi.

CATURWULAN : 1 (78 Jam Pelajaran)

12. Siswa memahami, memiliki kemampuan bereksperimen Nirmana Ruang dengan bahan liat (termasuk kertas) melalui pemahaman panjang, lebar, tinggi, alas, langit-langit, sisi dan volume

12.1 Teknik

12.1.1 Pembentukan lipat dan tekuk

12.1.2 Potong

12.1.3 Sambung-tempel.

13. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil dalam menggambar ilustrasi flora, fauna, gabungan melalui pemahaman bentuk postur dan gestur.

13.1 Teknik Kering

13.2 Teknik Basah.

14. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil dalam membuat gambar kerja dengan konstruksi, detail dan notasi.

14.1 Teknik

14.1.1 Proyeksi

14.1.2 Perspektif.

CATURWULAN : 2 (78 Jam Pelajaran)

15. Siswa memahami, memiliki kemampuan bereksperimen dengan bahan lunak/liat dalam Nirmana Ruang.

15.1 Teknik

15.1.1 Pembentukan - lipat

15.1.2 Potong.

16. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil menggambar ilustrasi tentang suasana belajar, bekerja dan perayaan.

16.1.1 Teknik

16.1.1 Kering

16.1.2 Basah.

17. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil membuat gambar ornamen : tradisional.

17.1 Teknik kering

CATURWULAN : 3 (60 Jam Pelajaran)

18. Siswa memahami dan memiliki kemampuan bereksperimen Nirmana ruang dengan memperhatikan pengulangan bentuk dan ukuran, kontras bentuk, konstruksi (statis dan mobile).

18.1 Teknik

18.1.1 Pembuatan tekuk dan lipat

18.1.2 Potong

18.1.3 Penyambungan Patri dan Tempel.

19. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil menggambar ilustrasi buku-buku pelajaran, hiburan, fiksi.

19.1 Teknik kering

19.2 Teknik basah.

20. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan terampil menggambar ornamen modern.

20.1 Teknik Basah

KELAS : III

TUJUAN :

Siswa mampu mengenal, memahami dan menghargai karya seni serta memiliki wawasan luas untuk kegiatan berkarya seni dan membuat karya kerajinan.

CATURWULAN : 1 (26 Jam Pelajaran)

1. Siswa mengetahui dan memahami tentang Seni dan Kerajinan serta mampu melaksanakan Apresiasi terhadapnya.
 - 1.1 Pengertian seni, Seni Rupa dan Kerajinan, serta pengertian tentang Apresiasi.
 - 1.2 Jenis seni dan fungsinya
 - 1.3 Fungsi dan metoda Apresiasi.
2. Siswa mengetahui dan memahami tentang periodisasi sejarah perkembangan Seni dan Kerajinan.
 - 2.1 Perkembangan Seni dan Kerajinan Indonesia sejak jaman prasejarah sampai jaman modern.
 - 2.2 Perkembangan Seni dan Kerajinan di luar Indonesia khususnya Eropa, sejak Abad Pertengahan, sampai dengan jaman modern.

CATURWULAN : 2 (26 Jam Pelajaran)

3. Siswa mengetahui dan memahami serta mampu melakukan analisis karya seni dan kerajinan.
 - 3.1 Pengertian Analisis
 - 3.2 Metoda pendekatan dan fungsi analisis
 - 3.3 Analisis Karya Seni Rupa dan Kerajinan.
4. Siswa mengetahui dan memahami estetika, artistik dan kritik seni.
 - 4.1 Pengertian Estetika
 - 4.2 Pengertian Kritik
 - 4.1.1 Bentuk Kritik
 - 4.1.2 Fungsi dan Metoda Kritik.

CATURWULAN : 3 (16 Jam Pelajaran)

5. Siswa mengetahui dan memahami tentang proses kreasi
 - 5.1 Proses Kreasi
 - 5.1.1 Persiapan (preparation) termasuk stimulan
 - 5.1.2 Pengendapan (incubation)
 - 5.1.3 Penentuan kerja (illumination)
 - 5.1.4 Penyempurnaan (verification) termasuk pengujudan karya.

3. KERAJINAN POKOK KAYU

(1416 jam pelajaran)

I. PENDAHULUAN

A. PENGERTIAN

Mata pelajaran Kerajinan Pokok Kayu adalah kumpulan bahan kajian tentang berbagai keteknikan dalam pembuatan benda kerajinan kayu.

B. FUNGSI

Mata pelajaran Kerajinan Pokok Kayu berfungsi sebagai :

1. Mata pelajaran inti pada program studi kerajinan kayu
2. Wahana penyiapan penguasaan keteknikan dan keterampilan dasar pembuatan benda kerajinan kayu.
3. Wahana pembentukan sikap profesional, pembekalan kemampuan, dan pengembangan pembuatan benda kerajinan kayu.

C. TUJUAN

Mata pelajaran Kerajinan Pokok Kayu bertujuan membentuk siswa mempunyai keterampilan dasar dan penguasaan berbagai keteknikan pembuatan benda kerajinan kayu.

D. RUANG LINGKUP

Ruang lingkup mata pelajaran Kerajinan Pokok Kayu meliputi penguasaan kemampuan teknik :

1. Kerja bangku
2. Anyam
3. Ukir/Pahat
4. Bubut
5. Scroll
6. Kerja Mesin

E. RAMBU-RAMBU

Hal-hal khusus yang perlu diperhatikan pada kegiatan belajar mengajar adalah :

1. Mata pelajaran ini mengutamakan praktik
2. Pelatihan keteknikan dititik beratkan pada proses pembentukan sikap profesional, proses pembekalan keterampilan, dan pengembangan bakat.
3. Setiap pelatihan didahului pemberian teori pengantar praktik
4. Pemberian tugas diberi petunjuk dan diberikan demonstrasi/peragaan yang jelas sehingga para siswa telah yakin benar memahami cara penggunaan alat.
5. Pemberian tugas harus diberi petunjuk dan peragaan pemeliharaan alat dan bahan tertentu secara jelas.
6. Setiap pelatihan harus memperhatikan keselamatan dan kesehatan kerja.
7. Pemberian pelatihan dilakukan melalui tahapan penyiapan, pelaksanaan dan evaluasi dalam rangka bimbingan kejuruan.
8. Mata pelajaran tugas akhir pelaksanaannya bersamaan dengan mata pelajaran Kerajinan Pokok Kayu di kelas III caturwulan 3.
9. Pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan jenis dan gradasi masing-masing ketunaan.

II. PROGRAM PENGAJARAN

KELAS : I

TUJUAN :

Siswa mampu menguasai pengetahuan dan keterampilan dasar dalam pembuatan benda kerajinan kayu dengan teknik kerja bangku, anyam, ukir/pahat, bubut dan scroll.

CATURWULAN : 1 (182 Jam Pelajaran)

Siswa mampu menguasai pengetahuan dan keterampilan dasar dalam pembuatan benda kerajinan kayu dengan teknik kerja bangku, anyam, ukir/pahat dan scroll.

1.1 Teknik kerja bangku

- o Mempelajari teknik kerja bangku melalui pembuatan benda bentuk geometris tiga dimensi.

1.2 Teknik anyam

- o Mempelajari teknik anyam melalui pembuatan benda bentuk datar.

1.3 Teknik ukir/pahat

- o Mempelajari teknik ukir/pahat melalui pembuatan letter/angka bentuk cekung dan cembung.

1.4 Teknik scroll

- o Mempelajari teknik scroll melalui pembuatan letter/angka

CATURWULAN : 2 (182 Jam Pelajaran)

2. Siswa mampu menguasai pengetahuan dan keterampilan dasar dalam pembuatan benda kerajinan kayu dengan teknik kerja bangku, anyam dan ukir/pahat serta pembuatan benda dengan teknik bubut dan anyam.

2.1 Teknik kerja bangku

- o Mempelajari teknik kerja bangku melalui pembuatan benda bentuk biomorfik tiga dimensi.

- 2.2 Teknik anyam
 - o Mempelajari teknik anyam melalui pembuatan benda bentuk rongga.
- 2.3 Teknik ukir/pahat
 - o Mempelajari teknik ukir/pahat pembuatan bentuk motif hias kecil.
- 2.4 Teknik scroll
 - o Mempelajari teknik scroll melalui pembuatan bentuk lambang/benda hias.

CATURWULAN : 3 (140 Jam Pelajaran)

- 3. Siswa mampu menguasai pengetahuan dan keterampilan dasar dalam pembuatan benda kerajinan kayu dengan memadukan teknik kerja bangku, anyam dan ukir/pahat serta pembuatan benda dengan teknik bubut dan scroll.
 - 3.1 Pemaduan teknik kerja bangku, anyam dan ukir pahat
 - o Mempelajari teknik kerja bangku, anyam dan ukir melalui pembuatan benda berkonstruksi.
 - 3.2 Teknik bubut
 - o Mempelajari teknik bubut luar.
 - 3.3 Teknik scroll
 - o Mempelajari teknik scroll melalui pembuatan mainan anak-anak.

KELAS : II

TUJUAN :

Siswa menguasai pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan benda kerajinan kayu dengan teknik kerja bangku, ukir/pahat, bubut, dan kerja mesin.

CATURWULAN : 1 (130 Jam Pelajaran)

4. Siswa menguasai pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan benda kerajinan kayu dengan teknik ukir/pahat, bubut, scroll dan kerja mesin.

4.1 Teknik ukir/pahat

- o Mempelajari teknik ukir/pahat melalui pembuatan patung kecil.

4.2 Teknik bubut

- o Mempelajari teknik bubut luar berkonstruksi.

4.3 Teknik scroll

- o Mempelajari teknik scroll melalui benda berkonstruksi dilengkapi elemen lain.

4.4 Teknik kerja mesin

- o Mempelajari teknik kerja mesin melalui benda berkonstruksi dilengkapi elemen lain.

CATURWULAN : 2 (130 Jam Pelajaran)

5. Siswa menguasai pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan benda kerajinan kayu dengan teknik bubut, scroll dan kerja mesin.

5.1 Teknik bubut

- o Mempelajari teknik bubut luar dan dalam berukir.

5.2 Teknik scroll

- o Mempelajari teknik scroll melalui pembuatan benda elemen dekorasi.

5.3 Teknik kerja mesin

- o Mempelajari teknik kerja mesin melalui pembuatan benda elemen dekorasi.

CATURWULAN : 3 (100 Jam Pelajaran)

6. Siswa menguasai pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan benda kerajinan kayu dengan teknik bubut, scroll dan kerja mesin serta pembuatan benda dengan pepaduan teknik ukir/pahat dengan bubut.

6.1 Teknik kerja bangku

- o Mempelajari teknik kerja bangku melalui pembuatan benda elemen dekorasi.

6.2 Teknik gabungan antara teknik ukir/pahat dengan bubut

- o Mempelajari teknik bubut luar dan dalam berukir.

6.3 Teknik kerja mesin

- o Mempelajari teknik kerja mesin melalui pembuatan bentuk perabot rumah tangga.

KELAS : III

TUJUAN :

Siswa menguasai pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan benda kerajinan kayu dengan teknik kerja bangku, kerja mesin pembuatan benda dengan pepaduan teknik ukir/pahat dan bubut serta pembuatan benda dengan sistem produksi massal.

CATURWULAN : 1 (260 Jam Pelajaran)

7. Siswa menguasai pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan benda kerajinan kayu dengan teknik kerja bangku, kerja mesin dan pembuatan benda dengan pepaduan teknik ukir/pahat.

7.1 Teknik kerja bangku

- o Mempelajari teknik kerja bangku melalui pembuatan perabot.

7.2 Pepaduan antara teknik ukir/pahat dengan teknik bubut

- o Mempelajari teknik bubut dalam dan luar berkonstruksi serta diberi hiasan/ornamen.

7.3 Teknik kerja mesin

- o Mempelajari teknik kerja mesin melalui pembuatan benda perabot.

CATURWULAN : 2 (260 Jam Pelajaran)

8. Siswa menguasai pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan benda kerajinan kayu dengan sistem produksi massal

8.1 Gambar kerja

- o Mempelajari teknik pembuatan prototip melalui pembuatan gambar kerja.

8.2 Produksi massal

- o Mempelajari pembuatan benda melalui teknik produksi massal.

- 8.3 Penyelesaian akhir/Finishing
 - 8.3.1 Pelapisan
 - 8.3.2 Manipulasi keteknikan.

- 8.4 Pengemasan
 - 8.4.1 Pengemasan permanen (yang memberi nilai tambah)
 - 8.4.2 Pengemasan pengaman (keperluan pengangkutan/penyimpanan).

CATURWULAN : 3 (32 Jam Pelajaran)

9. Siswa mampu menerapkan berbagai keteknikan yang telah dipelajari dalam pembuatan benda kerajinan kayu dan pengemasan produk kerajinan.

- 9.1 Penerjemahan desain dan pelaksanaan
 - 9.1.1 Pembuatan gambar kerja
 - 9.1.2 Pelaksanaan pembuatan benda kerajinan.

- 9.2 Penyelesaian akhir
 - 9.2.1 Pelapisan
 - 9.2.2 Manipulasi keteknikan.

- 9.3 Pengemasan
 - 9.3.1 Pengemasan permanen (yang memberi nilai tambah)
 - 9.3.2 Pengemasan pengaman (keperluan pengangkutan/penyimpanan).

4. KERAJINAN PENUNJANG

(288 jam pelajaran)

I. PENDAHULUAN

A. PENGERTIAN

Mata pelajaran Kerajinan Penunjang adalah kumpulan bahan kajian tentang teknik pembuatan bagian benda kerajinan yang akan memberikan nilai tambah pada benda kerajinan utama.

B. FUNGSI

Mata pelajaran kerajinan penunjang berfungsi sebagai :

1. Pendukung/penunjang bagi mata pelajaran pokok
2. Pengayaan pengetahuan dan keterampilan pembuatan bagian benda kerajinan diluar mata pelajaran pokok
3. Pemberian wawasan dan pengembangan kreativitas pembuatan benda kerajinan (layak jual/penunjang).

C. TUJUAN

Mata Pelajaran Kerajinan Penunjang bertujuan memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar pembuatan benda kerajinan sebagai pendukung keterampilan pokok agar benda-benda kerajinan yang dihasilkan mempunyai nilai tambah.

D. RUANG LINGKUP

Ruang lingkup mata pelajaran kerajinan penunjang meliputi :

1. Pelatihan keterampilan dasar yang terkait dan mendukung
2. Penguasaan pembuatan bagian benda kerajinan yang mendukung benda kerajinan utama.

E. RAMBU-RAMBU

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam kegiatan belajar mengajar adalah :

1. Untuk mata pelajaran kerajinan pokok kayu, mata pelajaran penunjang adalah dasar-dasar keterampilan pekerjaan logam (meliputi : gunting/tekuk, ketok, patri, dan etsa) dan dasar-dasar keterampilan pekerjaan tekstil (meliputi : jahit tangan dan makrame), serta dasar-dasar keterampilan kulit (meliputi : jahit, rekat, pewarnaan dan pahat/ukir hias).
2. Pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan jenis dan gradasi masing-masing ketunaan.

II. PROGRAM PENGAJARAN

TINGKAT : I

TUJUAN :

Siswa menguasai dasar-dasar keterampilan pekerjaan logam (meliputi: gunting/tekuk, ketok, patri dan etsa), dasar-dasar keterampilan pekerjaan tekstil (meliputi : jahit tangan dan makrame) serta dasar-dasar keterampilan pekerjaan kulit (meliputi jahit, rekat, pewarnaan dan pahat/ukir hias).

CATURWULAN : 1 (52 Jam Pelajaran)

1. Siswa mampu membuat bagian dari kerajinan logam, tekstil, kulit dan logam sebagai bagian dari benda kerajinan kayu.
 - 1.1 Teknik gunting/jahit
 - 1.2 Teknik jahit tangan
 - 1.3 Teknik jahit dan rekat.

CATURWULAN : 2 (52 Jam Pelajaran)

2. Siswa mampu membuat bagian dari kerajinan logam, tekstil dan kulit sebagai bagian dari benda kerajinan kayu.
 - 2.1 Teknik ketok
 - 2.2 Teknik makrame
 - 2.3 Pewarnaan.

CATURWULAN : 3 (40 Jam Pelajaran)

3. Siswa mampu membuat bagian dari kerajinan logam, tekstil, kulit sebagai bagian dari benda kerajinan kayu.
 - 3.1 Teknik patri dan etsa
 - 3.2 Teknik pahat/ukir hias.

KELAS : II

TUJUAN :

Siswa menguasai dasar-dasar keterampilan pekerjaan logam (meliputi: gunting/tekuk, ketok, patri dan dasar-dasar keterampilan pekerjaan tekstil (meliputi : jahit tangan dan makrame) serta dasar-dasar kerajinan kulit (meliputi jahit, rekat, pahat/ukir hias).

CATURWULAN : 1 (52 Jam Pelajaran)

4. Siswa mampu membuat bagian dari benda kerajinan logam, tekstil dan kulit sebagai bagian dari benda kerajinan kayu.

- 4.1 Teknik gunting/tekuk
- 4.2 Teknik jahit tangan
- 4.3 Teknik jahit rekat.

CATURWULAN : 2 (52 Jam Pelajaran)

5. Siswa mampu membuat bagian dari benda kerajinan logam, tekstil dan kulit sebagai bagian dari benda kerajinan kayu.

- 5.1 Teknik ketok
- 5.2 Teknik makrame
- 5.3 Teknik pewarnaan.

CATURWULAN : 3 (40 Jam Pelajaran)

6. Siswa mampu membuat bagian dari benda kerajinan logam, tekstil dan kulit sebagai bagian dari benda kerajinan kayu.

- 6.1 Teknik patri/etsa
- 6.2 teknik pahat/ukir hias.

5.KERJA PRODUKSI

(280 jam pelajaran)

I. PENDAHULUAN

A. PENGERTIAN

Mata Pelajaran Kerja Produksi merupakan wahana praktek pengembangan teknik dalam satu sistem produksi.

B. FUNGSI

Mata Pelajaran Kerja Produksi berfungsi sebagai :

1. Pengembangan teknik yang ada pada mata pelajaran kerajinan pokok dan kerajinan penunjang.
2. Pengembangan keterampilan dan sikap profesional dalam sistem produksi (massal).

C. TUJUAN

Mata Pelajaran Kerja Produksi bertujuan membentuk siswa mempunyai wawasan keterampilan dasar dan menguasai/berwawasan sistem kerja produksi.

D. RUANG LINGKUP

Ruang lingkup Mata Pelajaran Kerja Produksi meliputi penguasaan kemampuan :

1. Sistem produksi
2. Proses kerja produksi
3. Perhitungan biaya.

E. RAMBU-RAMBU

Hal-hal khusus yang perlu diperhatikan pada kegiatan belajar mengajar adalah :

1. Pelatihan dititik beratkan pada pembentukan sikap profesional dan pemberian wawasan sistem kerja produksi.
2. Materi pelatihan mengutamakan siswa mengimplementasikan dan memanipulasi pengetahuan maupun keterampilan yang telah diperoleh, untuk pembuatan alat-alat penunjang sistem kerja produksi.
3. Guru lebih bersikap sebagai fasilitator dan evaluator.
4. Pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan jenis dan gradasi masing-masing ketunaan.

II. PROGRAM PENGAJARAN

KELAS : II

TUJUAN :

Siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan melaksanakan sistem produksi.

CATURWULAN : 1 (52 Jam Pelajaran)

4. Siswa memiliki pengetahuan sistem produksi

4.1 Sistem Produksi

4.1.1 Perencanaan sistem produksi

4.1.2 Koordinasi kerja produksi

4.1.3 Administrasi.

4.2 Pelaksanaan Produksi.

CATURWULAN : 2 (52 Jam Pelajaran)

5. Siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan proses produksi

5.1 Proses Produksi

5.1.1 Seleksi bahan, teknik pengerjaan dan alat

5.1.2 Sistem penyimpanan (storage system)

5.1.3 Pengelolaan (processing).

5.2 Pelaksanaan Produksi.

CATURWULAN : 3 (40 Jam Pelajaran)

6. Siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan mengkalkulasi/menghitung biaya produksi.

6.1 Perhitungan Biaya Produksi

6.1.1 Biaya bahan baku dan penunjang

6.1.2 Biaya tenaga kerja

6.1.3 Biaya operasional.

KELAS : III

TUJUAN :

Siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan melaksanakan pengendalian mutu dan mengembangkan teknik produksi.

CATURWULAN : 1 (52 Jam Pelajaran)

7. Siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan pengendalian mutu produksi.

7.1 Pengendalian mutu produksi

7.1.1 Ketepatan bentuk dan ukuran

7.1.2 Ketepatan penyelesaian akhir (finishing)

7.1.3 Metoda penyortiran/seleksi

7.1.4 Teknik pengemasan.

CATURWULAN : 2 (52 Jam Pelajaran)

8. Siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan mengembangkan teknik kerja produksi

8.1 Pengembangan Teknik

8.1.1 Efisiensi penggunaan bahan dan alat

8.1.2 Kecepatan dan ketepatan teknik produksi

8.1.3 Ketepatan bentuk dan ukuran.

CATURWULAN : 3 (32 Jam Pelajaran)

9. Siswa mampu menerapkan sistem kerja produksi yang telah dipelajari dalam pembuatan Kerajinan kayu dan pengemasannya.

9.1 Penerjemahan desain dan pelaksanaan pembuatan produk kerajinan kayu.

9.1.1 Perencanaan produksi

9.1.2 Pelaksanaan pembuatan benda kerajinan dengan sistem produksi.

9.2 Penyelesaian akhir

9.2.1 Manipulasi keteknikan untuk tujuan artistik

9.2.2 Penyempurnaan karya.

9.3 Pengemasan

9.3.1 Pengemasan permanen (yang memberi nilai tambah)

9.3.2 Pengemasan pengamanan (keperluan pengangkutan/penyimpanan).

6. TUGAS AKHIR

(128 jam pelajaran)

I. PENDAHULUAN

A. PENGERTIAN

Mata pelajaran Tugas Akhir adalah alokasi waktu konsultasi efektif dalam pembuatan kerajinan kayu sebagai perwujudan keterampilan secara utuh.

B. FUNGSI

Fungsi mata pelajaran tugas akhir adalah :

1. Wahana uji kemampuan penguasaan keteknikan dan keterampilan dasar pembuatan kerajinan kayu.
2. Wahana pembentukan sikap profesional dalam pembekalan kemampuan pengembangan diri.

C. TUJUAN

Memberikan kesempatan pada siswa untuk menerapkan keterampilan pada pembuatan kerajinan kayu yang mencerminkan bakat dan minat.

D. RUANG LINGKUP

Ruang lingkup tugas akhir adalah :

1. Konsultasi
2. Pemaduan berbagai keteknikan
3. Pengembangan bakat dan minat
4. Pengelolaan pameran

E. RAMBU-RAMBU

Hal-hal khusus yang perlu diperhatikan pada kegiatan belajar mengajar adalah :

1. Tidak dilaksanakan secara klasikal
2. Merupakan alokasi waktu konsultasi efektif
3. Satu orang guru membimbing antara 6-9 orang siswa
4. Merupakan media ulasan karya siswa
5. Menilai kegiatan pameran yang dilaksanakan oleh siswa
6. Mata pelajaran tugas akhir pelaksanaannya bersamaan dengan mata pelajaran Kerajinan Pokok Kayu di kelas III caturwulan 3.
7. Pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan jenis dan gradasi masing-masing ketunaan.

**7. PROGRAM PENDIDIKAN
DENGAN SISTEM GANDA (PSG)**

I. PENDAHULUAN

A. PENGERTIAN

Program Pendidikan dengan Sistem Ganda (PSG) merupakan bentuk aktivitas yang dilakukan siswa di dunia usaha/industri sebagai rangkaian pembentukan sikap mandiri sesuai dengan bidangnya.

B. FUNGSI

1. Wahana penyesuaian (adaptasi) siswa memasuki dunia usaha/industri
2. Wahana peningkatan pengetahuan dan keterampilan
3. Wahana implementasi "Link and Match" antara Program pendidikan di SMLB dan dunia usaha/industri.

C. TUJUAN

Program Pendidikan Sistem Ganda (PSG) bertujuan agar siswa mampu beradaptasi dengan dunia usaha/industri melalui bekerja langsung di tempat PSG.

D. RUANG LINGKUP

1. Pengenalan organisasi bidang usaha
2. Pemberian pengalaman kerja di dunia usaha/industri yang relevan
3. Pembentukan teori keterampilan teknik melalui pengalaman berlangsung di dunia usaha/industri.

E. RAMBU-RAMBU

Hal-hal khusus yang perlu diperhatikan pada kegiatan belajar mengajar adalah :

1. Penyusunan Program pelaksanaan dan evaluasi PSG disusun bersama-sama oleh SMLB dan Dunia usaha/industri yang relevan
2. Pelaksanaan PSG dilakukan di kelas II (cawu 1, 2, 3) dan di kelas III (cawu 1)
 - a. Pelaksanaan PSG dititik beratkan pada penerapan teori dan praktik yang pernah didapat di sekolah.
 - b. Selain itu pelaksanaan PSG juga dititik beratkan pada pengembangan kompetensi sesuai dengan tuntutan kebutuhan dunia usaha/industri.
3. Kegiatan program PSG dilaksanakan di dunia usaha/industri
4. Peserta kegiatan program PSG diwajibkan membuat laporan pelaksanaan kegiatan dan hasil PSG di dunia usaha/industri.
5. Evaluasi program PSG melalui pendiskusian hasil laporan dan pengalaman kerja.
6. Pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan jenis dan gradasi masing-masing ketunaan.

