

KURIKULUM 2004

STANDAR KOMPETENSI

Mata Pelajaran

KETERAMPILAN

**SEKOLAH MENENGAH ATAS
dan
MADRASAH ALIYAH**



**DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
Jakarta, Tahun 2003**

Katalog dalam Terbitan

Indonesia. Pusat Kurikulum, Badan Penelitian
dan Pengembangan

Departemen Pendidikan Nasional

Standar Kompetensi Mata Pelajaran

Keterampilan SMA & MA, - Jakarta:

Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas: 2003

iv, 32 hal.

ISBN 979-725-189-6

KATA PENGANTAR

Kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara di Indonesia mengalami perkembangan dan perubahan secara terus menerus sebagai akumulasi respon terhadap permasalahan-permasalahan yang terjadi selama ini serta pengaruh perubahan global, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni dan budaya. Hal ini menuntut perlunya perbaikan sistem pendidikan nasional termasuk penyempurnaan kurikulum.

Penyempurnaan kurikulum yang telah dilakukan mengacu pada Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Pemerintah yang terkait yang mengamanatkan tentang adanya standar nasional pendidikan yang berkenaan dengan standar isi, proses, dan kompetensi lulusan serta penetapan kerangka dasar dan standar kurikulum oleh pemerintah.

Upaya penyempurnaan kurikulum ini guna mewujudkan peningkatan mutu dan relevansi pendidikan yang harus dilakukan secara menyeluruh mencakup pengembangan dimensi manusia Indonesia seutuhnya, yakni aspek-aspek moral, akhlak, budi pekerti, pengetahuan, keterampilan, kesehatan, seni dan budaya. Pengembangan aspek-aspek tersebut bermuara pada peningkatan dan pengembangan kecakapan hidup yang diwujudkan melalui pencapaian kompetensi peserta didik untuk bertahan hidup serta menyesuaikan diri dan berhasil dalam kehidupan. Kurikulum ini dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan kebutuhan dan keadaan daerah dan sekolah.

Dokumen kurikulum 2004 terdiri atas Kerangka Dasar Kurikulum 2004, Standar Bahan Kajian dan Standar Kompetensi Mata Pelajaran yang disusun untuk masing-masing mata pelajaran pada masing-masing satuan pendidikan.

Dokumen ini adalah Standar Kompetensi Mata Pelajaran Keterampilan untuk satuan pendidikan SMA & MA.

Dengan diterbitkan dokumen ini maka diharapkan daerah dan sekolah dapat menggunakannya sebagai acuan dalam pengembangan perencanaan pembelajaran di sekolah masing-masing.

Direktur Jendral
Pendidikan Dasar dan Menengah

Dr. Ir. Indra Jati Sidi
NIP. 130672115

Jakarta, Oktober 2003
Kepala Badan Penelitian
dan Pengembangan

Dr. Boediono
NIP. 130344755

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	3
DAFTAR ISI	4
I. PENDAHULUAN	5
A. Rasional	5
B. Pengertian	6
C. Tujuan	7
D. Ruang Lingkup	8
E. Standar Kompetensi Lintas Kurikulum	9
F. Standar Kompetensi Bahan Kajian	10
G. Standar Kompetensi Mata Pelajaran Keterampilan	11
H. Rambu-Rambu	12
II. KOMPETENSI DASAR, INDIKATOR, DAN MATERI POKOK	17
Kelas X	17
Kelas XI	22
Kelas XII	27

1

PENDAHULUAN

A. Rasional

Kebutuhan sumber daya manusia yang berkualitas dirasakan semakin meningkat seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Persaingan yang terjadi juga semakin tajam meskipun upaya untuk menyemangati bentuk kemitraan semakin disadari oleh pelaku industri dan perdagangan. Kondisi tersebut secara langsung berdampak bagi keharusan negara Indonesia untuk mau dan harus mengikuti segala bentuk dan tingkat perkembangan agar tidak tertinggal dengan negara-negara lain sehingga dapat bersama-sama ikut membangun peradaban dunia.

Usaha untuk mengembangkan manusia berkualitas yang siap menghadapi berbagai tantangan di dalam kehidupan harus dimulai sedini mungkin melalui pendidikan. Segala kegiatan yang bertujuan untuk mendidik siswa selanjutnya diterjemahkan dalam bentuk mata pelajaran-mata pelajaran yang keseluruhannya memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan bervariasi bagi siswa. Pengalaman belajar di sekolah mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta memberikan bekal keterampilan hidup (*life skill*) kepada siswa untuk menghadapi permasalahan di dalam kehidupannya. Siswa dikondisikan agar dapat mengaplikasikan seluruh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang telah diperolehnya ketika harus memecahkan masalah. Dengan demikian diharapkan siswa dapat merasakan manfaat pendidikannya di sekolah.

Salah satu mata pelajaran yang terasa dapat memberikan sumbangan kepada siswa agar berani dan siap menghadapi tantangan masa depan adalah mata pelajaran Keterampilan. Hal ini dikarenakan kompetensi dalam mata pelajaran ini merupakan bagian dari pembekalan *life skill* kepada siswa. Selain itu keseluruhan kegiatan pembelajaran Keterampilan yang merupakan aplikasi dari mata pelajaran lain dalam

menghasilkan suatu benda yang dibuat langsung oleh siswa dapat membuat siswa semakin merasakan manfaat memperoleh pengalaman mata pelajaran Keterampilan.

Keterampilan merupakan mata pelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam berbagai pengalaman apresiasi maupun pengalaman berkreasi untuk menghasilkan suatu produk berupa benda nyata yang bermanfaat langsung bagi kehidupan siswa. Dalam mata pelajaran Keterampilan, siswa melakukan interaksi terhadap benda-benda produk kerajinan dan teknologi yang ada di lingkungan siswa, dan kemudian berkreasi menciptakan berbagai produk kerajinan maupun produk teknologi, sehingga diperoleh pengalaman perseptual, pengalaman apresiatif dan pengalaman kreatif.

Orientasi mata pelajaran Keterampilan adalah memfasilitasi pengalaman emosi, intelektual, fisik, persepsi, sosial, estetik, artistik dan kreativitas kepada siswa dengan melakukan aktivitas apresiasi dan kreasi terhadap berbagai produk benda di sekitar siswa yang bermanfaat bagi kehidupan manusia, mencakup antara lain: jenis, bentuk, fungsi, manfaat, tema, struktur, sifat, komposisi, bahan baku, bahan pembantu, peralatan, teknik, kelebihan dan keterbatasannya. Selain itu siswa juga melakukan aktivitas memproduksi berbagai produk benda kerajinan maupun produk teknologi melalui tahapan yang sistematis dengan berbagai cara misalnya meniru, mengembangkan dari benda yang sudah ada atau membuat benda yang baru.

B. Pengertian

Keterampilan adalah mata pelajaran yang berisi kemampuan perseptual, apresiatif dan kreatif produktif dalam menghasilkan benda produk kerajinan dan atau produk teknologi. Struktur pengetahuan dalam mata pelajaran Keterampilan terdiri dari antara lain: jenis, bentuk dan fungsi benda kerajinan dan atau teknologi, alat, bahan, proses dan teknik, struktur visual, aspek tema/subject matter, dan konteks budaya misalnya aspek kesejarahan, daerah asal, segmentasi pengguna. Dalam mata

pelajaran ini terbuka kesempatan untuk berintegrasi dengan pengetahuan yang telah diperoleh siswa dalam mata pelajaran lain. Seluruh aktivitas pembelajaran akan memberikan bekal kepada siswa agar inovatif, adaptif dan kreatif melalui pengalaman belajar yang menekankan pada aktivitas fisik dan aktivitas mental. Mata pelajaran keterampilan tidak menanamkan kepada siswa keterampilan khusus secara mendalam karena mata pelajaran ini tidak mencetak 'tukang' sebagai hasil pembelajarannya. Aktivitas yang dilakukan siswa adalah berbagai macam keterampilan yang umum agar bekal dan pengalaman siswa menjadi kaya dan beragam.

C. Tujuan

Tujuan mata pelajaran Keterampilan adalah:

1. Mengembangkan pengetahuan siswa melalui penelaahan jenis, bentuk, sifat-sifat, penggunaan dan kegunaan, alat, bahan, proses dan teknik membuat berbagai produk kerajinan dan produk teknologi yang berguna bagi kehidupan manusia, termasuk pengetahuan dalam konteks budaya dari benda-benda tersebut.
2. Mengembangkan kepekaan rasa estetik, rasa menghargai terhadap hasil produk kerajinan dan produk teknologi masa kini serta artefak hasil produk masa lampau dari berbagai wilayah Nusantara maupun dunia.
3. Mengembangkan keterampilan siswa untuk menghasilkan berbagai produk kerajinan dan produk teknologi serta industri sederhana yang berguna bagi kehidupan manusia dengan menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperolehnya.
4. Menanamkan apresiasi kepada siswa akan berbagai tatanan kehidupan di dunia termasuk budayanya sehingga dapat menumbuhkan kecintaan budaya berkarya yang bercirikan Indonesia.
5. Mengembangkan kepekaan kreatif siswa melalui berbagai kegiatan penciptaan benda-benda produk kerajinan dan teknologi menggunakan bahan-bahan alam maupun industri.
6. Menumbuhkembangkan sikap profesional, kooperatif, toleransi, kepemimpinan (*leadership*) maupun kekaryaan (*employmentship*).

D. Ruang Lingkup

Rumpun mata pelajaran Keterampilan terdiri dari dua aspek yaitu: “Kerajinan” dan “Teknologi” yang masing-masing diuraikan dalam bentuk sub aspek “Apresiasi” dan “Kreasi”.

Aspek Kerajinan dalam sub aspek apresiasi lebih menekankan pada rasa estetika dalam mempersepsi, memahami, menanggapi, merefleksi, menganalisis dan mengevaluasi produk kerajinan dalam arti luas, termasuk mainan dan hiasan dari berbagai wilayah daerah lingkungan setempat, kosa etika nusantara dan mancanegara. Adapun dalam sub aspek kreasi lebih ditekankan pada kemampuan berkarya dengan pilihan benda-benda dari bahan dan alat yang sesuai dengan lingkungan wilayah masing-masing sekolah. Sedangkan dalam Teknologi mencakup keterampilan yang berkaitan dengan pembuatan produk kerumahtanggaan/graha, pertanian, perkebunan/hortikultura, peternakan, pertukangan, busana, boga, dan teknologi.

Adapun materi pembelajaran Keterampilan di SMU dan MA meliputi:

a. Kerajinan

1. Berbagai benda pakai yang menggunakan material dan teknik tertentu dalam lingkup lingkungan setempat.
2. Berbagai benda pakai dari bahan dan teknik campuran sesuai dengan lingkungan setempat.
3. Berbagai benda pakai dari bahan yang menggunakan material dan teknik tertentu dalam lingkup wawasan kosa etnik nusantara dan mancanegara.
4. Berbagai benda pakai dari bahan yang menggunakan material dan teknik campuran dalam lingkup wawasan kosa etnik nusantara dan mancanegara.
5. Berbagai pengembangan bentuk dan fungsi benda pakai yang menggunakan material dan teknik tertentu.
6. Berbagai benda pakai kreatif yang menggunakan material dan teknik campuran.

b. Teknologi

7. Teknologi pengawetan makanan.

8. Pembuatan makanan dengan berbagai teknik.
9. Model benda yang digerakkan dengan tenaga baterai (arus lemah).

E. Kompetensi Lintas Kurikulum

Kompetensi Lintas Kurikulum merupakan kecakapan untuk belajar sepanjang hayat sebagai akumulasi kemampuan setelah seseorang mempelajari berbagai kompetensi dasar yang dirumuskan setiap mata pelajaran.

Kompetensi Lintas Kurikulum tersebut dirumuskan menjadi sembilan kompetensi sebagai berikut:

1. Memiliki keyakinan, mempunyai hak, menjalankan kewajiban dan berperilaku sesuai dengan agama yang dianutnya, serta menyadari bahwa setiap orang perlu saling menghargai dan merasa aman.
2. Menggunakan bahasa untuk memahami, mengembangkan, dan mengkomunikasikan gagasan dan informasi, serta untuk berinteraksi dengan orang lain.
3. Memilih, memadukan, dan menerapkan konsep-konsep dan teknik-teknik numerik dan spasial, serta mampu mencari dan menyusun pola, struktur, dan hubungan.
4. Memilih, mencari, dan menerapkan teknologi dan informasi yang diperlukan dari berbagai sumber serta menilai kebermanfaatannya.
5. Memahami dan menghargai dunia fisik, makhluk hidup, dan teknologi, dan menggunakan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai untuk mengambil keputusan yang tepat.
6. Memahami konteks budaya, geografi, dan sejarah, serta memiliki pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai untuk berpartisipasi aktif dalam kehidupan, serta berinteraksi dan berkontribusi dalam masyarakat dan budaya global.
7. Berpartisipasi dalam kegiatan kreatif di lingkungan untuk saling menghargai karya artistik, budaya, dan intelektual serta menerapkan nilai-nilai luhur untuk meningkatkan kematangan pribadi menuju masyarakat beradab.
8. Menunjukkan kemampuan berpikir konsekuen, berpikir lateral, berpikir kritis, memperhitungkan peluang dan potensi, serta siap untuk menghadapi berbagai kemungkinan.

9. Menunjukkan motivasi dan percaya diri dalam belajar, mampu bekerja mandiri, dan mampu bekerjasama dengan orang lain.

F. Standar Kompetensi Bahan Kajian

Standar Kompetensi Bahan Kajian merupakan kompetensi yang diharapkan dicapai siswa secara umum dalam mempelajari mata pelajaran Keterampilan melalui bahan kajian berikut:

1. Kerajinan:

Siswa mampu mengaplikasikan pengetahuan keterampilan dan sikap dalam membuat karya yang diolah oleh tangan dengan bahan, alat dan teknik yang bervariasi dan memiliki fungsi serta aspek keindahan.

- **Apresiasi**

Siswa mampu mengkomunikasikan apresiasi tentang benda jadi (*artefak*) dan budayanya dari wilayah lokal, nusantara dan mancanegara, dengan penggunaan kepekaan inderawi untuk mengasah proses berfikir dalam tahapan memahami, menanggapi, merefleksi, menganalisis, dan mengevaluasi serta proses merasakan nilai guna maupun nilai keindahan dari produk kerajinan yang disajikan secara lisan, tertulis dan dalam bentuk gambar rencana dan atau bentuk sebenarnya.

- **Kreasi**

Siswa mampu mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan dalam bentuk karya/kreasi benda jadi (*artefak*) berdasarkan pengalaman apresiasi yang didapatnya, menggunakan berbagai bahan alam maupun buatan dengan mengutamakan nilai budaya lokal (*local genius*), nilai guna dan nilai estetika serta tata cara dalam pameran.

2. Teknologi

Siswa mampu memanfaatkan pengetahuan, kerajinan, teknologi, sumber daya alam, lingkungan dan material yang ada, dan berbagai fenomena sosial yang terjadi disekitarnya dengan menciptakan karya berupa benda jadi atau benda pakai yang mengarah kepada kebutuhan hidup.

- **Apresiasi**
Siswa mampu mengkomunikasikan persepsi tentang aspek teknologi dari benda jadi (*artefak*) atau benda pakai, dengan penggunaan kepekaan inderawi untuk mengasah proses berpikir dalam tahapan, memahami, menanggapi, merefleksi, menganalisis, dan mengevaluasi serta proses merasakan nilai teknologi, nilai guna maupun nilai keindahan dari produk teknologi yang disajikan secara lisan, tertulis dan dalam bentuk gambar rencana dan atau bentuk sebenarnya.
- **Kreasi**
Siswa mampu mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan dalam bentuk karya/kreasi benda jadi (*artefak*) yang bersifat teknologi berdasarkan pengalaman apresiasi yang didapatnya, menggunakan berbagai bahan alam maupun buatan dengan mengutamakan nilai budaya lokal (*local genius*), nilai teknologi, nilai guna, nilai keindahan dan tata cara dalam pameran.

G. Standar Kompetensi Mata Pelajaran Keterampilan

Kemampuan Keterampilan yang dipilih dalam Standar Kompetensi ini dirancang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa agar dapat berkembang secara optimal, serta memperhatikan pula perkembangan pendidikan keterampilan di dunia sekarang ini. Untuk mencapai kompetensi tersebut dipilih materi-materi keterampilan dengan memperhatikan struktur keilmuan, tingkat kedalaman materi, serta sifat esensial materi dan keterpakaianya dalam kehidupan sehari-hari. Secara rinci, standar kompetensi untuk setiap jenjang adalah sebagai berikut:

1. Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah

- **Aspek Kerajinan:**
Mengkomunikasikan, menciptakan dan menyajikan benda pakai yang meliputi unsur bentuk dasar beraturan dan tidak beraturan, unsur visual dan komposisi dengan berbagai bahan dan teknik dalam lingkup lingkungan setempat, budaya nusantara dan mancanegara.

- **Aspek Teknologi:**
Mengkomunikasikan, menciptakan dan menyajikan proses pembuatan cat warna, benda konstruksi dan model benda bergerak dengan berbagai tenaga.
2. Sekolah Menengah Pertama dan Madrasah Tsanawiyah
- **Aspek Kerajinan:**
Mengkomunikasikan, menciptakan dan menyajikan benda pakai yang menggunakan berbagai material dan teknik tertentu dalam lingkup lingkungan setempat, budaya nusantara dan mancanegara.
 - **Aspek Teknologi:**
Mengkomunikasikan, menciptakan dan menyajikan teknologi pengawetan makanan, teknologi pembuatan makanan dan model benda yang digerakkan dengan tenaga listrik.
3. Sekolah Menengah Umum dan Madrasah Aliyah
- **Aspek Kerajinan:**
Mengkomunikasikan, menciptakan dan menyajikan berbagai benda hias, elemen interior, benda pakai menggunakan berbagai bahan dan teknik dalam lingkup lingkungan setempat, kosa etnik nusantara dan mancanegara.
 - **Aspek Teknologi:**
Mengkomunikasikan, menciptakan dan menyajikan pengolahan tanaman dengan teknologi tertentu, cuci cetak foto di kamar gelap, dan model benda yang menggunakan tenaga listrik.

H. Rambu-rambu

1. Hakekat

Mata pelajaran Keterampilan pada hakekatnya memberikan penekanan pada penciptaan benda-benda fungsional. Secara lebih rinci, mata pelajaran keterampilan memiliki ciri: hasil belajar berupa karya kriya/kerajinan atau karya teknologi, obyektivitasnya terletak pada ketepatan bentuk dan fungsi, bertumpu pada keterampilan tangan/keprigelan, produknya digunakan untuk memenuhi tujuan tertentu.

Pada kegiatan pembelajarannya, siswa akan terlibat langsung dalam kegiatan-kegiatan:

- a. Melakukan pengamatan langsung secara mendalam pada berbagai produk benda yang ada di sekitar siswa.
- b. Mengidentifikasi sifat-sifat produk benda yang ada di sekitar siswa.
- c. Menelaah manfaat atau kegunaan produk benda yang ada di sekitar siswa.
- d. Mengelompokkan berbagai produk benda dengan menggunakan kriteria persamaan kegunaan, bahan, bentuk, teknik pembuatan dan sejenisnya.
- e. Menelaah permasalahan kebutuhan manusia terhadap produk benda pakai.
- f. Merancang suatu produk benda.
- g. Menyusun perencanaan pembuatan produk benda.
- h. Menggunakan anggota tubuhnya untuk membuat suatu produk benda kerajinan dan teknologi.
- i. Melakukan pengujian atau penilaian terhadap produk benda yang telah dihasilkan.
- j. Memamerkan benda yang telah dihasilkan.

Dalam pelaksanaan keseluruhan aktivitas sebagaimana telah disebutkan harus senantiasa memperhatikan dan mengembangkan sikap siswa yang antara lain mencakup: kerjasama, ketelitian, ketekunan, kerapihan, kebersihan, dan keadilan. Agar produk benda yang dihasilkan memberikan 'nilai jual', maka penanaman estetika ekonomi, dan fungsi pada produk tetap harus diberikan kepada siswa. Selain itu, karena aktivitas siswa pada seluruh pencapaian kompetensi harus menggunakan peralatan kerja yang adakalanya bisa membahayakan siswa, maka keselamatan kerja juga harus merupakan aspek yang tidak boleh diabaikan.

2. Pendekatan Pembelajaran Dan Penilaian

Pendekatan pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran Keterampilan adalah:

- a. Siswa terlibat langsung dalam kegiatan pengamatan secara mendalam terhadap berbagai produk benda yang ada di sekitar

siswa, sehingga segala informasi tentang produk benda tersebut diperoleh oleh siswa tidak selalu melalui penjelasan dari guru. Namun demikian bimbingan guru selama proses pengamatan tetap harus dilakukan.

- b. Siswa menyusun sendiri perencanaan pembuatan suatu produk benda dengan bimbingan guru.
- c. Siswa melakukan pembuatan produk benda baik secara individual maupun berkelompok. Selama proses pembuatan, keterlibatan guru untuk memberikan bimbingan tetap diperlukan.

Penilaian yang dilakukan pada pembelajaran Keterampilan mencakup:

- a. Penilaian hasil yaitu laporan telaahan siswa tentang produk benda maupun terhadap hasil produk benda buatan siswa. Pada laporan hasil telaahan siswa, penilaian ditekankan pada kelengkapan laporan dan ketepatan hasil telaahan. Pada produk benda buatan siswa, penilaian dilakukan terhadap dapat bekerjanya produk, kerapihan dan estetika produk.
- b. Penilaian proses berupa penilaian saat siswa melakukan telaah produk benda dan saat siswa melakukan pembuatan produk benda. Saat siswa melakukan telaah, dapat dilakukan penilaian terhadap ketelitian siswa dalam mengamati, ketepatan dan kelengkapan alat yang digunakan untuk mengamati, kedalaman dan keluasan komponen yang diamati siswa. Saat siswa melakukan pembuatan produk benda, penilaian dapat dilakukan terhadap kelengkapan dan sistematika perencanaan yang disiapkan siswa, kelengkapan alat atau bahan yang disiapkan siswa, ketepatan siswa dalam menggunakan alat, ketepatan siswa dalam merakit, sikap siswa selama membuat produk benda.

3. Pengorganisasian materi

Kurikulum materi pembelajaran Keterampilan dibuat per tahun dengan pertimbangan guru sebagai penyusun silabus dan pelaksana pembelajaran disekolah dapat mengorganisasikan materi Kurikulum yang diprogramkan dengan memperhitungkan atau memperkirakan alokasi waktu pembelajaran yang sesuai untuk setiap materinya.

4. Pemanfaatan Teknologi dan Informasi

Teknologi Informasi dan Komunikasi diperlukan dalam keterampilan agar hasil pembelajaran siswa dapat diketahui oleh siswa lain atau orang lain dan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah untuk mendapatkan informasi-informasi terbaru dalam rangka mencari gagasan untuk perancangan dan pembuatan benda-benda keterampilan.

Pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi dapat dilakukan dengan cara:

- a. Melihat hasil teman sekelas dan kelas lain.
- b. Melihat pameran keterampilan.
- c. Memamerkan hasil keterampilan di majalah dinding pada waktu pembagian rapot semester atau pada acara-acara yang diprogram khusus oleh sekolah.
- d. Memamerkan hasil keterampilan ketika pembagian raport semester akhir tahun dan awal tahun.
- e. Mempublikasikan pada brosur sekolah, brosur khusus keterampilan.
- f. Melihat model-model keterampilan yang bermuatan teknologi melalui internet.
- g. Melihat tayangan media cetak (koran, majalah, leaflet, dsb.) dan elektronika (CD, VCD, Video, TV, dan Film).

5. Hal-hal yang perlu diperhatikan:

Hal-hal yang perlu diperhatikan pada mata pelajaran Keterampilan sebagai berikut:

- a. Kurikulum Berbasis Kompetensi merupakan pedoman bagi pengembang kurikulum di daerah untuk menyusun silabus yang akan digunakan oleh guru-guru dalam melaksanakan tugas mengelola proses belajar mengajar di sekolah.
- b. Pemahaman pengembang kurikulum di daerah terhadap kurikulum nasional merupakan syarat mutlak agar dapat menyusun silabus sesuai dengan kebutuhan daerah.
- c. Dalam kurikulum berbasis kompetensi, metode, penilaian, sarana dan alokasi waktu yang digunakan tidak dicantumkan agar guru dapat mengembangkan kurikulum secara optimal

berdasarkan kompetensi yang harus dicapai dan disesuaikan dengan kondisi setempat.

- d. Kurikulum Keterampilan diajarkan pada seluruh jenjang pendidikan formal yaitu TK/RA (TK A dan TK B), SD/MI (di kelas 1 s.d kelas 6), SMP/MTs (di kelas 1 s.d. kelas 3) dan SMU/MA (di kelas 2 s.d. kelas 3 pada program studi ilmu sosial dan bahasa).
- e. Kurikulum Keterampilan ini merupakan kurikulum yang bernuansa benda kerajinan dan teknologi yang mana pembelajaran dan penilaiannya lebih menekankan pada proses apresiasi dan kreasi sehingga hasil akhir bukan pada benda yang dibuatnya.
- f. Proses belajar mengajar dilakukan disekolah, tidak dibawa pulang ke rumah agar cepat selesai, tetapi merupakan proses berkelanjutan yang perlu dilalui oleh siswa sehingga seluruh proses dilakukan di sekolah, hal ini berdampak dengan waktu, artinya siswa tidak perlu membuat produk yang banyak.
- g. Kurikulum Berbasis Kompetensi mata pelajaran Keterampilan ini dirancang secara berdiversifikasi, yaitu untuk melayani semua kelompok siswa (normal, sedang dan tinggi) yang mengikuti pendidikan di sekolah umum. Dalam hal ini guru perlu mengenal kelompok-kelompok siswa tersebut. Kelompok normal adalah kelompok yang memerlukan waktu belajar lebih lama dari yang sedang, sehingga guru dapat memberikan pelayanan dalam bentuk menambah waktu belajar dan melakukan remediasi yang pengaturannya dapat ditentukan oleh guru sendiri. Sedangkan kelompok tinggi adalah kelompok yang waktu belajarnya lebih cepat dari yang sedang, sehingga guru dapat memberikan pelayanan dalam bentuk akselerasi (percepatan belajar) dan pengayaan (penambahan materi).

2

KOMPETENSI DASAR, INDIKATOR, DAN MATERI POKOK

KELAS : X

KERAJINAN

Standar Kompetensi : Mengkomunikasikan, menciptakan dan menyajikan berbagai benda dan elemen interior menggunakan bahan dan teknik tertentu, serta benda pakai menggunakan bahan dan teknik campuran dalam lingkup wawasan lingkungan setempat.

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI POKOK
<p>1. Mengkomunikasikan persepsi berbagai benda hias dan elemen interior menggunakan bahan dan teknik tertentu dalam lingkup lingkungan setempat.</p> <p>1.1 Mengklasifikasikan sifat dan jenis bahan dasar, bahan bantu, alat, teknik dan proses dalam pembuatan benda hias atau elemen interior berbahan tekstil</p>	<ul style="list-style-type: none">• Mendeskripsikan jenis dan sifat bahan dasar, bahan bantu, alat dan teknik untuk pembuatan benda hias atau elemen interior berbahan tekstil• Menguraikan langkah-langkah pembuatan benda hias dan elemen interior berbahan tekstil	<ul style="list-style-type: none">• Jenis dan sifat bahan dasar, bahan bantu, alat dan teknik untuk pembuatan benda hias atau elemen interior berbahan tekstil batik/tenun/songket/bordir/anyam/rajut• Langkah-langkah pembuatan benda hias atau elemen interior berbahan tekstil sesuai kondisi setempat.

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI POKOK
1.2 Mendeskripsikan rancangan pembuatan benda hias atau elemen interior berbahan tekstil	<ul style="list-style-type: none"> • Menguraikan rancangan pembuatan benda hias atau elemen interior berbahan tekstil • Mendeskripsikan langkah-langkah perancangan benda hias atau elemen interior berbahan tekstil 	<ul style="list-style-type: none"> • Rancangan pembuatan benda hias atau elemen interior berbahan tekstil batik/tenun/songket/bordir/anyam/rajut • Langkah-langkah perancangan benda hias atau elemen interior berbahan tekstil sesuai kondisi setempat
<p>2. Mencipta karya benda hias atau elemen interior menggunakan bahan dan teknik tertentu sesuai lingkungan setempat</p> <p>2.1 Membuat benda hias atau elemen interior berbahan tekstil dengan teknik tertentu</p> <p>2.2 Menyajikan pengalaman berkarya benda hias atau elemen interior</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang benda hias atau elemen interior berbahan tekstil dengan teknik tertentu • Mewujudkan rancangan menjadi benda hias atau elemen interior berbahan tekstil dengan teknik tertentu • Membuat kemasan sesuai hasil karya • Memamerkan hasil karya 	<ul style="list-style-type: none"> • sketsa, dan gambar kerja benda hias atau elemen interior • Teknik batik/tenun/songket/bordir/anyam/rajut • Bahan, alat dan teknik kemasan • Prinsip-prinsip dan penyelenggaraan pameran

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI POKOK
<p>3. Mengkomunikasikan persepsi tentang berbagai benda pakai menggunakan bahan dan teknik campuran dalam lingkup lingkungan setempat</p> <p>3.1 Mengidentifikasi jenis benda pakai di lingkungan sekitar berbahan dasar tekstil menggunakan teknik campuran</p> <p>3.2 Mendeskripsikan rancangan pembuatan benda pakai di lingkungan sekitar berbahan dasar tekstil menggunakan teknik campuran</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Membedakan jenis-jenis benda di lingkungan sekitar berdasarkan bahan dan tekniknyanya • Mendeskripsikan bahan, alat, proses dan teknik pembuatan benda pakai berbahan dasar tekstil • Menguraikan rancangan benda pakai di lingkungan sekitar berbahan dasar tekstil menggunakan teknik scroll dan raut • Mendeskripsikan langkah-langkah perancangan benda pakai dengan teknik scroll dan raut 	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis-jenis benda di lingkungan sekitar berdasarkan bahan dan teknik • Bahan, alat, proses, teknik scroll dan teknik raut dalam pembuatan benda pakai berbahan dasar tekstil • Rancangan benda pakai teknik scroll dan teknik raut • Langkah-langkah pembuatan benda pakai dengan teknik scroll dan teknik raut
<p>4. Mencipta karya benda pakai dari bahan dan teknik campuran sesuai dengan lingkungan setempat</p> <p>4.1 Membuat benda pakai pada bahan dasar tekstil dengan teknik campuran</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat rancangan benda pakai dari bahan tekstil dengan teknik campuran • Mewujudkan rancangan menjadi benda pakai dari bahan tekstil dengan teknik campuran 	<ul style="list-style-type: none"> • Sketsa, dan gambar kerja benda pakai dari bahan tekstil • Teknik batik/tenun/songket/bordir/anyam/rajut

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI POKOK
4.2 Menyajikan hasil pengalaman berkarya benda pakai dari bahan dasar tekstil dengan teknik campuran	<ul style="list-style-type: none"> Membuat kemasan hasil karya benda pakai dari bahan dasar tekstil dengan teknik campuran Memamerkan hasil karya benda pakai dari bahan dasar tekstil dengan teknik campuran 	<ul style="list-style-type: none"> Bahan, alat dan teknik kemasan Prinsip-prinsip dan penyelenggaraan pameran

TEKNOLOGI

Standar Kompetensi : Mengkomunikasikan, menciptakan dan menyajikan pengolahan tanaman dengan teknologi tertentu.

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI POKOK
<p>1. Mengkomunikasikan persepsi tentang pemanfaatan berbagai jenis teknologi untuk pengolahan tanaman</p> <p>1.1 Mengidentifikasi berbagai jenis teknologi untuk pengolahan tanaman</p> <p>1.2 Menguraikan perbedaan tanaman biasa dengan tanaman yang diolah dengan teknologi tertentu</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mendeskripsikan alat, bahan dan cara mengolah tanaman dengan teknologi tertentu Mengelompokkan jenis-jenis tanaman berdasarkan teknologi pengolahannya Membandingkan prosedur penanaman antara tanaman biasa dengan tanaman yang diolah dengan teknologi tertentu Membandingkan hasil pada tanaman biasa dengan tanaman yang diolah dengan teknologi tertentu 	<ul style="list-style-type: none"> Alat, bahan dan cara mengolah tanaman dengan teknologi tertentu Jenis-jenis tanaman berdasarkan teknologi pengolahannya Prosedur penanaman antara tanaman biasa dan tanaman yang diolah dengan teknologi tertentu Perbedaan hasil pada tanaman biasa dengan tanaman yang diolah dengan teknologi tertentu

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI POKOK
<p>2. Berkreasi mengolah tanaman dengan teknologi tertentu</p> <p>2.1 Menanam tanaman dengan teknik tertentu</p> <p>2.2 Merawat tanaman dengan teknologi tertentu</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menyiapkan media tanam • Menanam dengan teknik bonsai atau hidroponik • Menetapkan alat, bahan dan prosedur untuk perawatan tanaman • Melakukan perawatan tanaman dengan prosedur yang telah ditetapkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Media tanam dan teknik penanamannya • Macam-macam tanaman hidroponik atau bonsai • Alat, bahan dan prosedur perawatan tanaman.

KELAS : XI

KERAJINAN

Standar Kompetensi : Mengkomunikasikan, menciptakan dan menyajikan berbagai benda pakai yang menggunakan berbagai bahan dengan teknik campuran atau teknik tertentu dalam lingkup kosa etnik nusantara dan mancanegara.

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI POKOK
<p>1. Mengkomunikasikan persepsi tentang berbagai benda pakai yang menggunakan bahan dan teknik campuran dalam lingkup kosa etnik nusantara dan mancanegara</p> <p>1.1 Mengidentifikasi berbagai bahan, alat dan proses pembuatan benda pakai dengan teknik campuran</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mendeskripsikan sifat-sifat bahan dan alat pembuatan benda pakai dengan kombinasi teknik skrol/ukir/raut/tempa/las/jahit/rajut/dll • Mendeskripsikan proses pembuatan benda pakai dengan kombinasi teknik skrol/ukir/raut/tempa/las/jahit/rajut/dll 	<ul style="list-style-type: none"> • Sifat-sifat bahan dan alat pembuatan benda pakai dengan kombinasi teknik skrol/ukir/raut/tempa/las/jahit/rajut/dll • Proses pembuatan benda pakai dengan kombinasi teknik skrol/ukir/raut/tempa/las/jahit/rajut/dll

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI POKOK
<p>1.2 Mendeskripsikan rancangan benda pakai dengan teknik campuran</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menguraikan gagasan, bentuk dan fungsi benda pakai yang dirancang dengan teknik skrol/ukir/raut/tempa/las/jahit/rajut/dll • Mendeskripsikan langkah-langkah perancangan benda pakai dengan teknik campuran sesuai pilihan 	<ul style="list-style-type: none"> • Gagasan, bentuk dan fungsi benda pakai yang dirancang dengan teknik skrol/ukir/raut/tempa/las/jahit/rajut/dll. • Langkah-langkah perancangan benda pakai dengan teknik cetak campuran
<p>2. Mencipta benda pakai dari bahan yang menggunakan bahan dan teknik campuran dalam lingkup kosa etnik nusantara dan mancanegara</p> <p>2.1 Membuat benda pakai dengan teknik campuran</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat rancangan benda pakai dengan teknik campuran skrol/raut/ukir/jahit/rajut/dll • Mewujudkan rancangan menjadi benda pakai dengan teknik campuran skrol/raut/ukir/tempa/las/jahit/rajut/dll 	<ul style="list-style-type: none"> • Sketsa, dan gambar kerja benda pakai teknik campuran skrol/raut/ukir/jahit/rajut/dll • Teknik campuran skrol/raut/ukir/jahit/rajut/dll
<p>2.2 Menyajikan hasil pengalaman berkarya benda pakai dengan teknik campuran</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat kemasan hasil karya benda pakai dengan teknik campuran/skrol/raut/ukir/jahit/rajut/dll • Memamerkan hasil karya benda pakai dengan teknik campuran/skrol/raut/ukir/tempa/las/jahit/rajut/dll 	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan, alat dan teknik kemasan • Prinsip-prinsip dan penyelenggaraan pameran

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI POKOK
<p>3. Mengkomunikasikan persepsi tentang berbagai benda pakai yang menggunakan bahan dan teknik tertentu dalam lingkup kosa etnik nusantara dan mancanegara</p> <p>3.1 Mengidentifikasi berbagai bahan, alat dan proses pembuatan benda pakai dengan teknik tertentu.</p> <p>3.2 Mendeskripsikan rancangan benda pakai dengan teknik tertentu.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mendeskripsikan sifat-sifat bahan dan alat pembuatan benda pakai dengan teknik tertentu • Mendeskripsikan proses pembuatan benda pakai dengan teknik tertentu • Menguraikan gagasan, bentuk dan fungsi benda pakai yang dirancang dengan teknik tertentu • Mendeskripsikan langkah-langkah perancangan benda pakai dengan teknik tertentu 	<ul style="list-style-type: none"> • Sifat-sifat bahan dan alat pembuatan benda pakai dengan teknik tertentu • Proses pembuatan benda pakai dengan teknik tertentu. • Gagasan, bentuk-bentuk dan fungsi serta langkah-langkah perancangan benda pakai dengan teknik tertentu
<p>4. Mencipta benda pakai yang menggunakan bahan dan teknik tertentu dalam lingkup kosa etnik nusantara dan mancanegara</p> <p>4.1 Membuat benda pakai dengan teknik cetak</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat rancangan dan model benda pakai dengan teknik cetak tuang/dalam/tinggi/datar • Mewujudkan rancangan menjadi benda pakai dengan teknik cetak tuang/dalam/tinggi/datar 	<ul style="list-style-type: none"> • Sketsa, gambar kerja dan model benda pakai teknik cetak tuang/dalam/tinggi/datar • Teknik cetak tuang/dalam/tinggi/datar

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI POKOK
4.2 Menyajikan hasil pengalaman berkarya	<ul style="list-style-type: none">• Membuat kemasan sesuai hasil karya benda pakai teknik cetak tuang/dalam/tinggi/datar• Memamerkan hasil karya	<ul style="list-style-type: none">• Bahan, alat dan teknik kemasan• Prinsip-prinsip dan penyelenggaraan pameran

TEKNOLOGI

Standar Kompetensi : Mengkomunikasikan, menciptakan dan menyajikan proses cetak foto dikamar gelap.

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI POKOK
<p>1. Mengkomunikasikan persepsi tentang proses cetak foto di kamar gelap</p> <p>1.1 Mendeskripsikan prinsip-prinsip cetak foto di kamar gelap</p> <p>1.2 Mendeskripsikan proses cuci-cetak foto di kamar gelap</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menguraikan sifat dan fungsi bahan dan alat cuci cetak foto hitam putih • Menguraikan teknik-teknik cuci cetak foto hitam putih di kamar gelap • Menguraikan rancangan karya foto dan atau fotogram hitam putih • Menguraikan langkah-langkah cuci cetak foto dan atau fotogram hitam putih 	<ul style="list-style-type: none"> • Sifat dan fungsi bahan dan alat cuci cetak foto di kamar gelap • Teknik cuci cetak foto • Proses cuci-cetak foto di kamar gelap
<p>2. Mencetak foto di kamar gelap</p> <p>2.1 Mendemonstrasikan proses cetak foto di kamar gelap</p> <p>2.2 Menyajikan hasil pengalaman berkarya foto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mempersiapkan bahan dan alat yang diperlukan dalam mencetak foto dan atau fotogram hitam putih • Mempraktekkan keterampilan mencetak foto dan atau fotogram hitam putih • Mengemas karya foto dan atau fotogram • Memamerkan karya foto dan atau fotogram 	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan dan alat cuci cetak foto kamar gelap • Proses cuci-cetak foto dan atau fotogram hitam putih di kamar gelap • Bahan, alat dan teknik kemasan foto • Prinsip-prinsip dan penyelenggaraan pameran foto.

KELAS : XII**KERAJINAN**

Standar Kompetensi : Mengkomunikasikan, menciptakan dan menyajikan pengembangan bentuk dan fungsi benda pakai dan gagasan kreatif tentang benda pakai yang menggunakan berbagai bahan dan teknik

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI POKOK
<p>1. Mengkomunikasikan persepsi tentang pengembangan bentuk dan fungsi benda pakai yang menggunakan material dan teknik tertentu</p> <p>1.1 Mengidentifikasi pengembangan gagasan, bentuk dan fungsi benda pakai yang menggunakan bahan alami dan teknik tertentu</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengelompokkan pengembangan bentuk dan fungsi benda pakai yang menggunakan bahan alami dan teknik tertentu • Mendeskripsikan proses pengembangan bentuk dan fungsi benda pakai yang menggunakan bahan alami dan teknik tertentu 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan bentuk dan fungsi benda pakai • Proses pengembangan bentuk dan fungsi benda pakai

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI POKOK
<p>1.2 Mendeskripsikan rancangan pengembangan bentuk dan fungsi benda pakai yang menggunakan bahan alami dan teknik tertentu</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menguraikan perancangan pengembangan gagasan, bentuk dan fungsi benda pakai yang menggunakan bahan alami dan teknik tertentu • Menguraikan langkah-langkah rancangan pengembangan bentuk dan fungsi benda pakai yang menggunakan bahan dan teknik tertentu 	<ul style="list-style-type: none"> • Macam-macam gagasan, bentuk dan fungsi benda pakai yang menggunakan material alami dan teknik tertentu • Langkah-langkah pengembangan gagasan, bentuk dan fungsi benda pakai yang menggunakan bahan dan teknik tertentu
<p>2. Mencipta pengembangan bentuk dan fungsi benda pakai yang menggunakan bahan dan teknik tertentu</p> <p>2.1 Mengembangkan bentuk dan fungsi benda pakai menggunakan bahan alami dan teknik tertentu</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat rancangan pengembangan bentuk dan fungsi benda pakai yang menggunakan bahan alami dan teknik tertentu • Mewujudkan rancangan menjadi benda pakai yang menggunakan bahan alami dan teknik tertentu 	<ul style="list-style-type: none"> • Sketsa, gambar kerja dan atau model benda pakai • Teknik pembuatan benda pakai sesuai pilihan

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI POKOK
<p>2.2 Menyajikan hasil pengalaman berkarya pengembangan bentuk dan fungsi benda pakai menggunakan bahan alami dan teknik tertentu</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat kemasan hasil karya pengembangan bentuk dan fungsi benda pakai menggunakan bahan alami dan teknik tertentu • Memamerkan hasil karya benda pakai menggunakan bahan alami dan teknik tertentu 	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan, alat dan teknik kemasan sesuai hasil karya • Prinsip-prinsip dan penyelenggaraan pameran
<p>3. Mengkomunikasikan gagasan kreatif tentang benda pakai yang menggunakan bahan dan teknik campuran</p> <p>3.1 Mengidentifikasi pengembangan gagasan, bentuk dan fungsi benda pakai yang menggunakan bahan olahan dan teknik campuran</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengelompokkan pengembangan bentuk dan fungsi benda pakai yang menggunakan bahan olahan dan teknik campuran • Mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan bentuk dan fungsi benda pakai yang menggunakan bahan olahan dan teknik campuran 	<ul style="list-style-type: none"> • Macam-macam bentuk dan fungsi benda pakai • Langkah-langkah penggabungan, pemisahan, pembalikan, perubahan bentuk dan fungsi benda pakai

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI POKOK
<p>3.2 Mendeskripsikan rancangan pengembangan bentuk dan fungsi benda pakai yang menggunakan bahan olahan dan teknik campuran</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menguraikan rancangan pengembangan gagasan, bentuk dan fungsi benda pakai yang menggunakan bahan olahan dan teknik campuran • Menguraikan langkah-langkah rancangan pengembangan bentuk dan fungsi benda pakai yang menggunakan bahan olahan dan teknik campuran 	<ul style="list-style-type: none"> • Macam-macam gagasan, bentuk dan fungsi benda pakai yang menggunakan bahan olahan dan teknik campuran • Langkah-langkah pengembangan gagasan, bentuk dan fungsi benda pakai yang menggunakan bahan olahan dan teknik campuran
<p>4. Mencipta benda pakai secara kreatif menggunakan bahan dan teknik campuran</p> <p>4.1 Membuat benda pakai secara kreatif menggunakan bahan olahan dan teknik campuran</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat rancangan benda pakai secara kreatif yang menggunakan bahan olahan dan teknik campuran • mewujudkan rancangan menjadi benda pakai secara kreatif menggunakan bahan olahan dan teknik campuran 	<ul style="list-style-type: none"> • Langkah-langkah perancangan benda pakai secara kreatif • Teknik campuran sesuai pilihan untuk membuat benda pakai

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI POKOK
4.2 Menyajikan hasil pengalaman berkarya benda pakai kreatif menggunakan bahan olahan dan teknik campuran	<ul style="list-style-type: none"> Membuat kemasan hasil karya benda pakai secara kreatif yang menggunakan bahan olahan dan teknik campuran Memamerkan hasil karya benda pakai secara kreatif yang menggunakan bahan olahan dan teknik campuran 	<ul style="list-style-type: none"> Bahan, alat dan teknik kemasan sesuai hasil karya Prinsip-prinsip dan penyelenggaraan pameran

TEKNOLOGI

Standar Kompetensi : Mengkomunikasikan, menciptakan dan menyajikan berbagai benda yang menggunakan tenaga listrik.

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI POKOK
<p>1. Mengkomunikasikan persepsi berbagai benda yang menggunakan tenaga listrik</p> <p>1.1 Mengidentifikasi komponen dan fungsi model benda bertenaga listrik</p> <p>1.2 Mendeskripsikan rancangan pembuatan model benda bertenaga listrik</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mengelompokkan komponen model benda bertenaga listrik Menunjukkan fungsi komponen model benda bertenaga listrik Menguraikan gagasan perancangan pembuatan model benda bertenaga listrik Menguraikan prosedur perancangan pembuatan model benda bebertenaga listrik 	<ul style="list-style-type: none"> Komponen dan fungsi model benda bertenaga listrik Rancangan pembuatan model benda bertenaga listrik

