



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN
RISET, DAN TEKNOLOGI

KERANGKA KURIKULUM SMK

Disajikan pada Kegiatan Sosialisasi
Pembelajaran dengan
Pradigma Baru pada Program Smk Pusat
Keunggulan (Pengawas SMK PK)

31 Juli 2021



Agenda

1 Kerangka Dasar Kurikulum

2 Profil Pelajar Pancasila

3 Spektrum Keahlian SMK PK

4 Struktur Kurikulum SMK PK



76TH

INDONESIA
TANGGUH
INDONESIA
TUMBUH



- Nama : Leli Alhapip, S.Pd., M.Eng.
- NIP : 19790130 200912 1 002
- No. HP : 0813-9800-0374
- Jab Fung : Perakayasa Ahli Muda
- Hobby : Jalan-jalan
- Pengalaman :
 - 1 Tahun berwirausaha
 - 6 Tahun di Industri Elektronika
 - 11 Tahun di Puskurbuk
- Spesialisasi :
 - Kur SMK,
 - SKS,
 - Informatika

 @litbangdikbud

 @litbangdikbud

 Balitbang Kemendikbud

 Balitbang dan Perbukuan Kemendikbud

 <http://litbang.kemdikbud.go.id>



Agenda

1 Kerangka Dasar Kurikulum

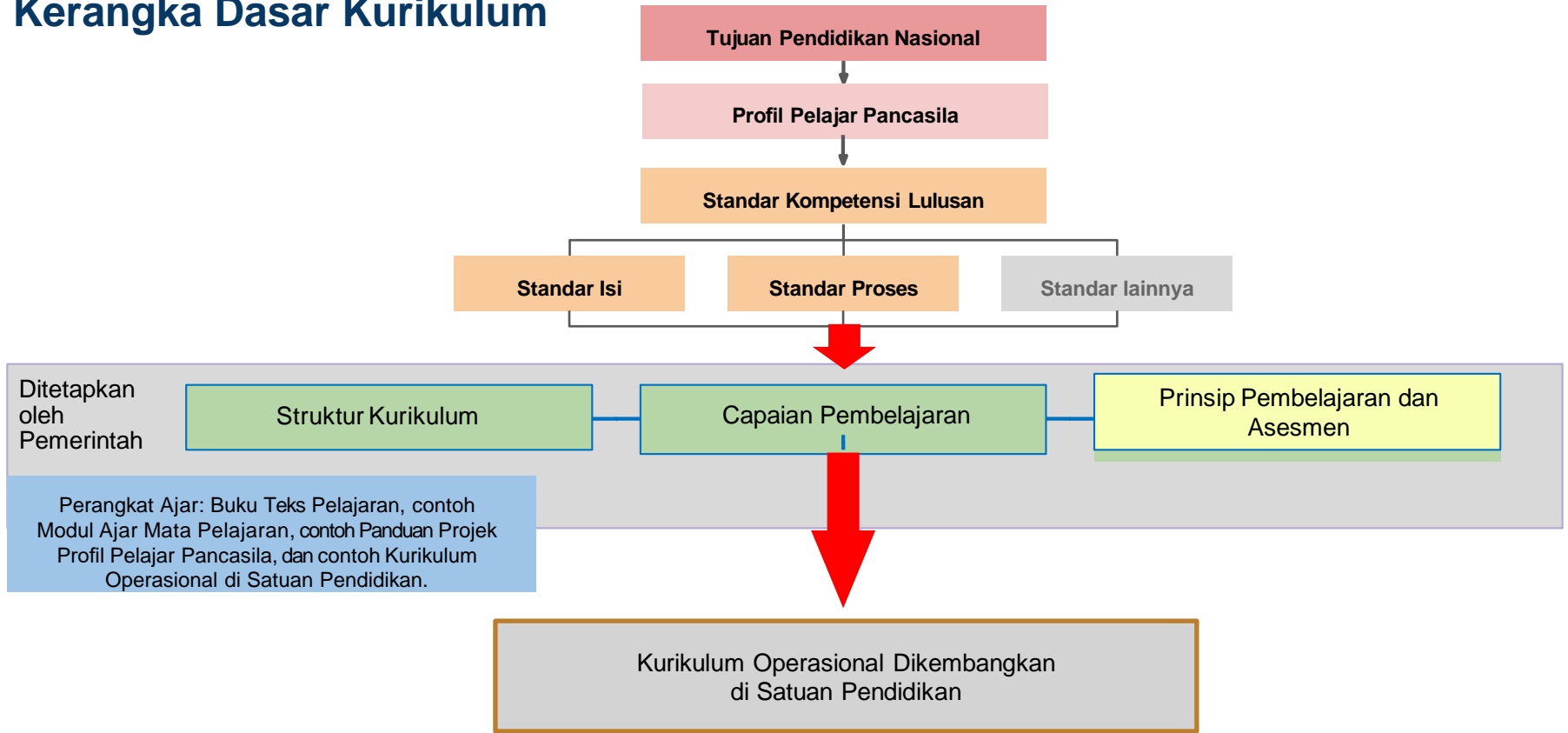
2 Profil Pelajar Pancasila

3 Spektrum Keahlian SMK PK

4 Struktur Kurikulum SMK PK



Kerangka Dasar Kurikulum



Gambar: Hubungan antara kerangka dasar kurikulum, contoh perangkat ajar, dan kurikulum operasional di satuan pendidikan

Kepmen No.165/M/2021



Kerangka Kurikulum pada SMK Pusat Keunggulan



Kurikulum Prototipe sebagai salah satu intervensi pada Program SMK Pusat Keunggulan



Profil Pelajar Pancasila



Penguatan SDM SMK PK

Penguatan Kepala Sekolah, Pengawas Sekolah, dan Guru melalui program pelatihan dan pendampingan intensif untuk mewujudkan manajemen dan pembelajaran berbasis dunia kerja



Pembelajaran Kompetensi Siap Kerja dan Berkarakter

Penyelenggaraan pembelajaran yang berorientasi pada **penguatan kompetensi sesuai dengan kebutuhan dunia kerja, dan** pengembangan karakter yang sesuai nilai-nilai Pancasila



Penguatan Belajar Praktik Pelajar

Bantuan dana hibah untuk peningkatan sarana prasarana yang berfokus pada alat dan kelengkapan sarana belajar praktik pelajar yang berstandar dunia kerja.



Manajemen sekolah berbasis data

Pendampingan pada sekolah untuk melaksanakan **manajemen berbasis perencanaan berdasarkan evaluasi data dan penggunaan platform digital**



Pendampingan oleh Perguruan Tinggi

Pendampingan SMK Pusat Keunggulan oleh perguruan tinggi dalam perencanaan dan pengelolaan program, dalam rangka mengembangkan sinergi dengan dunia kerja.



Sinergi Pemerintah Pusat dan Daerah

Kolaborasi dan koordinasi intens antara pemerintah pusat dan daerah yang dilakukan secara intens untuk menciptakan dukungan penyelenggaraan SMK Pusat Keunggulan **yang berkesinambungan**.

Karakteristik kurikulum prototipe bermanfaat untuk pembelajaran di masa pandemi

- **Capaian Pembelajaran yang lebih sederhana**
 - Fokus pada kompetensi yang esensial
 - Penggunaan “fase” dalam Capaian Pembelajaran yang memungkinkan untuk pembelajaran sesuai tahap capaian peserta didik
- **Fleksibel**
 - Struktur kurikulum memungkinkan untuk pengaturan jam pelajaran yang tidak sama sepanjang tahun
 - Pembelajaran melalui proyek mendorong pembelajaran mandiri dan pengembangan kompetensi transversal atau tidak tersekat oleh mata pelajaran
- **Metode pembelajaran yang bervariasi**
 - Beragam perangkat ajar disediakan
 - Platform teknologi “Merdeka Mengajar” untuk guru mengakses berbagai perangkat ajar

Prototipe Kurikulum SMK Mengoptimalkan Pembelajaran Berbasis Kebutuhan Dunia Kerja

1

Dunia kerja terlibat aktif dalam pengembangan kurikulum SMK

Setidaknya 52 industri seperti: United Tractors, Telkom, Asosiasi Senior Living Indonesia (ASLI), [Indonesian Hotel General Manager Association](#) (IHGMA), L'Oreal, Indonesian Fashion Chamber (IFC) dst, termasuk dari rumah vokasi (forum komunikasi resmi Kemendikbudristek bersama industri untuk mendukung penyusunan kebijakan pendidikan vokasi) yang terlibat aktif dalam aspek-aspek penting kurikulum SMK, seperti: Capaian Pembelajaran, Evaluasi, Spektrum Keahlian dan Bahan Ajar

2

Kurikulum SMK disesuaikan agar **SMK dimampukan** untuk dapat menyusun pembelajaran yang **selaras** dengan kebutuhan **dunia kerja**

- Pengembangan **soft skills turut menjadi fokus** agar pelajar dibekali dengan sikap, karakter dan keterampilan yang utuh dalam menghadapi dunia kerja.
- Praktek Kerja Lapangan (PKL) menjadi mata pelajaran **wajib minimal 6 bulan** (1 semester) dan disusun bersama mitra dunia kerja.
- SMK dapat **menentukan dan mengorganisasi konsentrasi keahliannya** untuk disesuaikan dengan mitra dunia kerjanya.
- Struktur **lebih sederhana** dengan dua kelompok mata pelajaran, yaitu umum dan kejuruan.
- Persentase **kelompok kejuruan** meningkat ke **70%**, persentase **kelompok umum** menjadi **30%**.
- Pelajar dapat memilih mata pelajaran di **luar program keahliannya**.
- **Pembelajaran berbasis proyek** diterapkan dengan mengintegrasikan mata pelajaran terkait.



Kesinambungan dengan kurikulum-kurikulum sebelumnya

- Desain kurikulum bergeser dari berbasis konten menuju **berbasis kompetensi**.
 - Sejak 2004, kurikulum nasional dirancang bukan sekadar menyampaikan materi tetapi untuk mengembangkan kecakapan (bisa menerapkan dan mengevaluasi pengetahuan).
 - Kurikulum 2013 merujuk pada pentingnya kompetensi-kompetensi Abad 21 yang bersifat transversal.
- Perubahan kurikulum juga menempatkan pengembangan **karakter** sebagai fokus penting.
 - Kurikulum 2013 dirancang untuk mengembangkan karakter melalui konstruk sikap dan spiritual sebagai bagian dari kompetensi inti dan kompetensi dasar.
- UU 20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mendorong **kontekstualisasi kurikulum** dengan membagi peran antara satuan pendidikan dan pemerintah dalam merancang kurikulum.
 - Pemerintah menentukan struktur dan kerangka dasar. Satuan pendidikan menerjemahkan menjadi kurikulum operasional. Otonomi satuan pendidikan ini dieksplisitkan dalam penamaan Kurikulum 2006.



Evaluasi dan konsep perubahan kurikulum prototipe (1)

	Evaluasi kondisi saat ini	Konsep perubahan
1	Cakupan materi masih terlalu luas sehingga guru sulit melaksanakan pembelajaran yang mendalam (<i>deep learning</i>).	Pengurangan cakupan materi pelajaran dengan fokus pada materi-materi yang esensial sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan secara mendalam.
2	Capaian pembelajaran (Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar) memisahkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap sehingga sulit dipahami sebagai kesatuan utuh.	Capaian pembelajaran dirumuskan sebagai gambaran kompetensi utuh sehingga mudah dipahami guru sebagai satu kesatuan.
3	Sebagian pelajar harus mengikuti pelajaran yang tidak sesuai dengan tahap kemampuan mereka	<ul style="list-style-type: none">● Penggunaan fase (2–3 tahun) memungkinkan proses belajar yang lebih fleksibel● Penekanan siklus asesmen formatif-perencanaan-pelaksanaan pembelajaran yang dibantu platform digital.● Perangkat ajar yang bervariasi membantu guru untuk menggunakan pendekatan mengajar yang berbeda-beda dalam mengajarkan suatu konsep/konten, sesuai kebutuhan dan tahap capaian pelajar

Evaluasi dan konsep perubahan kurikulum prototipe (2)

	Evaluasi kondisi saat ini	Konsep perubahan
4	Fokus pengelolaan pembelajaran hanya pada mata pelajaran (intrakurikuler)	<ul style="list-style-type: none">● Sekitar 20–30% dari jam pelajaran (tanpa menambah beban jam pelajaran) akan digunakan untuk pembelajaran di luar mata pelajaran berbasis proyek penguatan Profil Pelajar Pancasila● Bertujuan mengasah kepekaan dan mengeksplorasi isu yang riil dan kontekstual guna mendorong peningkatan kompetensi dan karakter● Mengedepankan inisiatif pelajar untuk mengeksplorasi dan melakukan aksi nyata● Pemerintah Pusat menetapkan tema proyek berdasarkan isu arus utama dan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan untuk dikembangkan oleh satuan pendidikan
5	Peraturan terkait struktur pembelajaran, penilaian/ rapor dan aturan administratif cenderung sentralistik menyebabkan pembelajaran operasional yang justru seragam di satuan pendidikan	<ul style="list-style-type: none">● Pemerintah Pusat mengatur jam pelajaran berbasis tahunan, satuan pendidikan lebih leluasa mengalokasikan jam pelajaran● Semua jenjang satuan pendidikan dapat mengorganisasikan muatan pelajaran menggunakan pendekatan berbasis mata pelajaran, tematik, atau unit inkuiri● Administrasi penilaian/ rapor menjadi lebih sederhana

Evaluasi dan konsep perubahan kurikulum prototipe (3)

	Evaluasi kondisi saat ini	Konsep perubahan
6	<p>Pembelajaran bertumpu pada buku teks yang terlalu sarat konten dan cenderung Jawa-sentris sehingga tidak menjawab kebutuhan pembelajaran dengan konteks sekolah dan daerah yang berbeda-beda</p>	<ul style="list-style-type: none">• Penyediaan perangkat ajar yang beragam (buku teks, contoh alur pembelajaran, contoh modul ajar, buku bacaan) dikembangkan secara bergotong royong oleh pendidik, komunitas, dan masyarakat (<i>crowdsourcing</i>) difasilitasi teknologi digital.• Guru dibantu mengembangkan perangkat ajar secara mandiri agar lebih relevan dengan kebutuhan pelajar, serta berbagi perangkat ajar dengan guru lainnya di seluruh Indonesia (Program Guru Belajar dan Berbagi)• Satuan pendidikan di jenjang SMK didorong bekerja sama dengan mitra dunia kerja untuk mengembangkan pembelajaran sesuai kebutuhan dunia kerja

Capaian pembelajaran Kelas 1 dan 2 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di pembelajaran 2013

Rumusan Kompetensi Sikap Spiritual, yaitu "Memerika dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya". Adapun rumusan Kompetensi Sikap Sosial, yaitu "Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru". Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (indirect teaching), yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3.1. Menjelaskan pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan membaca berdasarkan teks yang ada dalam buku, gambar, dan media massa lainnya.	4.1. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dalam bentuk yang orisinal, dalam bentuk lisan dan tulisan yang menggunakan bahasa yang mudah dimengerti dan menarik.
3.2. Menguraikan konsep dan konsep tentang keragaman bentuk dan wujudnya dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	4.2. Melaporkan penggunaan kosakata Bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual.
3.3. Menunjukkan sikap santun dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.	4.3. Menunjukkan sikap santun dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3.4. Menunjukkan sikap santun dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.	4.4. Menunjukkan sikap santun dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3.5. Menunjukkan sikap santun dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.	4.5. Menunjukkan sikap santun dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3.6. Menunjukkan sikap santun dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.	4.6. Menunjukkan sikap santun dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3.7. Menunjukkan sikap santun dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.	4.7. Menunjukkan sikap santun dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3.8. Menunjukkan sikap santun dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.	4.8. Menunjukkan sikap santun dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3.9. Menunjukkan sikap santun dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.	4.9. Menunjukkan sikap santun dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3.10. Menunjukkan sikap santun dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.	4.10. Menunjukkan sikap santun dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3.11. Menunjukkan sikap santun dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.	4.11. Menunjukkan sikap santun dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.

Capaian pembelajaran dalam bentuk KI KD sangat banyak dan terpisah-pisah.

Capaian pembelajaran Kelas 1 dan 2 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di pembelajaran Sekolah Penggerak dan SMK Pusat Keunggulan

Fase A

(Usia 6-8, umumnya kelas 1-2 SD)

Pelajar memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang diri dan lingkungan sekitarnya. Pelajar mampu memahami dan menyampaikan pesan; mengekspresikan perasaan dan gagasan; berpartisipasi dalam percakapan dan diskusi secara santun. pelajar mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa dan ber sastra dengan topik yang beragam.

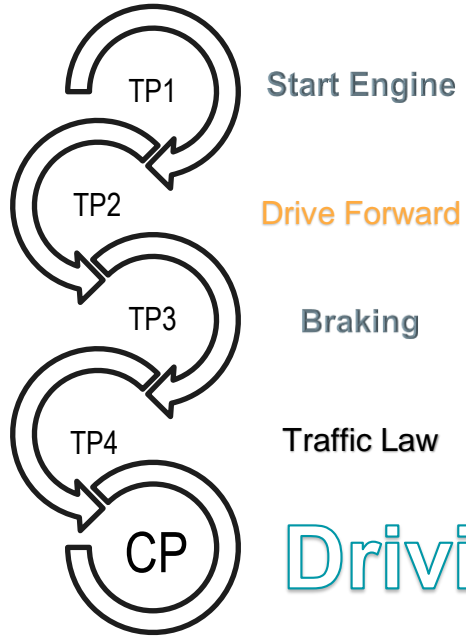
Capaian Pembelajaran	Deskripsi
Menyimak	Pelajar mampu bersikap menjadi penyimak yang baik. Pelajar mampu memahami pesan lisan dan informasi dari media audio, teks aural (teks yang dibacakan), dan instruksi lisan yang berkaitan dengan tujuan berkomunikasi.
Membaca & Memirsa	Pelajar mampu bersikap menjadi pembaca dan pemirsa yang baik. Pelajar mampu memahami informasi dari bacaan dan tayangan yang dipirsa tentang diri dan lingkungan, narasi imajinatif, dan puisi anak. Pelajar mampu menambah kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa dengan bantuan ilustrasi.
Berbicara & Mempresentasikan	Pelajar mampu melafalkan teks dengan tepat, berbicara dengan santun, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks. Pelajar mampu bertanya tentang sesuatu, menjawab, dan menanggapi komentar orang lain (teman, guru, dan orang dewasa) dengan baik dan santun dalam suatu percakapan. Pelajar mampu mengungkapkan gagasan secara lisan dengan bantuan gambar dan/atau ilustrasi. Pelajar mampu menceritakan kembali suatu informasi yang dibaca atau didengar; dan menceritakan kembali teks narasi yang dibacakan atau dibaca dengan topik diri dan lingkungan.
Menulis	Pelajar mampu bersikap dalam menulis di atas kertas dan/atau melalui media digital. Pelajar mampu menulis deskripsi dengan beberapa kalimat tunggal, menulis rekon tentang pengalaman diri, menulis kembali narasi berdasarkan fiksi yang dibaca atau didengar, menulis prosedur tentang kehidupan sehari-hari, dan menulis eksposisi tentang kehidupan sehari-hari. Pelajar mengembangkan tulisan tangan yang semakin baik.

CP ditulis dalam paragraf yang utuh dan mudah dipahami sebagai satu kesatuan.

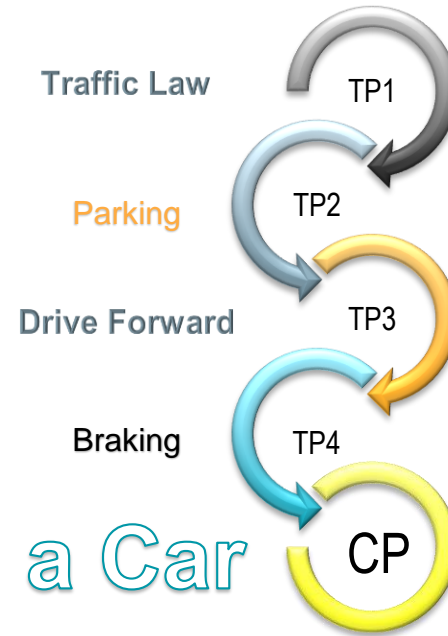


Ilustrasi Capaian Pembelajaran

Alur 1



Alur 2



Driving a Car

Format Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran

CAPAIAN PEMBELAJARAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Bidang Keahlian : ...
Program Keahlian : ...
Mata Pelajaran : ...
Waktu : ...

A. Rasional

Pokok Pikiran:

- *Pengertian mata pelajaran secara umum (kesepakatan mata pelajaran pada umumnya secara global)*
- *Pengertian mata pelajaran secara khusus (kedudukan mata pelajaran dalam kurikulum ini)*
- *Pendekatan pembelajaran dan alasan pentingnya mempelajari mata pelajaran ini*
- *Peran mata pelajaran dalam pembentukan Profil Pelajar Pancasila*

B. Tujuan Belajar Mata Pelajaran

Mata pelajaran bertujuan untuk memastikan peserta didik:

1.
2. *dst.*

(kemampuan atau kompetensi yang perlu dicapai peserta didik setelah mempelajari mata pelajaran tersebut)

C. Karakteristik Mata Pelajaran

- Deskripsi umum tentang apa yang dipelajari dalam mata pelajaran dan strategi pembelajaran
- Elemen-elemen mata pelajaran serta deskripsinya

Elemen	Deskripsi
	<i>(termasuk penjabaran sub elemennya)</i>
	<i>(termasuk penjabaran sub elemennya)</i>

D. Capaian Pembelajaran Setiap Fase

Pada akhir fase E,

Elemen	Capaian Pembelajaran

E. Referensi



Presentasi Bpk. Wikan (Dirjen Pendidikan Vokasi)

Konsep Materi dan Alur pada Semester 1, atau Semester 1 & 2



Hindari: Tiba-tiba jangan langsung materi Hardskills/Technical, tanpa disertai memberikan pemaknaan aspek-aspek diatas

Catatan: Di semester 1 dan 2, Hardskills/Technical tetap diajarkan, untuk keperluan mendukung ketercapaian aspek-aspek diatas

Presentasi Bpk. Wikan (Dirjen Pendidikan Vokasi)

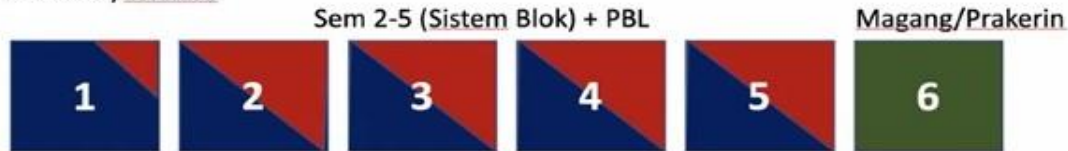
→ Semester 1 → Materi2nya : **Gambaran Umum** tentang :

- Menggunakan mesin perkakas (Mill/Lathe/Bor/Grinding/Tekuk/Potong)
- Menggambar Teknik → dengan CAD → Product Design
- Simulasi CAM, → CNC (Mill/Lathe)
- Pengecoran Logam, Pengelasan
- Plastic Injection, Laser Cutting, 3D Printing, dsb
- Quality, Supply Chain, dsb
- Teknologi Masa Depan, I4.0, S-5.0
- Budaya Kerja dan Karakter
- Jenis-jenis Profesi
- Jenis-jenis Perusahaan/industri

Membangkitkan Passion, Visi dan Mimpi

Teknik Mesin

Alur Pembelajaran



→ Semester 1

- Melihat & mengamati + berkomunikasi/berinteraksi → alumni yang berwirausaha (Industri Kecil – Manufactur / Rakyat)
- (Workshop Pengelasan)
- (Pengecoran Logam)
- Melihat & mengamati + berkomunikasi/berinteraksi → Industri Besar
- Melihat & mengamati + berkomunikasi/berinteraksi → profesi-profesi pekerjaan/sosok
- Simple PBL (Project-based learning) → Meng-kalkulasi /RAB suatu project/order

Membangkitkan Passion, Visi dan Mimpi



Elemen	Cakupan
Pemahaman manajemen/ pengelolaan secara menyeluruh proses produksi manufaktur dan berbagai model industri lainnya (proses bisnis)	Meliputi: Pemahaman peserta didik terhadap K3, Design For X (Dasar-dasar Mendesain Produk), Mata Rantai Pasok, Logistik, proses produksi di industri manufaktur, Aspek Perawatan Mesin, Potensi dan Kearifan Lokal, serta pengelolaan SDM di industri.
Pemahaman Perkembangan Teknologi di Industri dan Dunia Kerja, isu-isu global terkait dunia industri dan produksi manufaktur (wawasan industri)	Meliputi: Pemahaman peserta didik tentang perkembangan proses produksi industri manufaktur mulai dari teknologi konvensional sampai dengan teknologi modern, Industri 4.0, Internet of Things, Digital Teknologi dalam dunia industri, isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek-aspek (singkat) ketenagakerjaan, Life Cycle produk industry sampai dengan re-use, re-cycling.
Pemahaman profil teknopreneur, peluang usaha dan dunia pekerjaan/ profesi dalam Teknik Mesin dan Industri Manufaktur (job profile)	Meliputi: Pengenalan peserta didik tentang profil teknopreneur yang mampu membaca peluang pasar dan usaha, serta profesi dalam dunia industri manufaktur dan dunia kerja teknik mesin, dalam membangun visi dan passion, serta melakukan pembelajaran berbasis project riil sebagai simulasi proyek kewirausahaan.
Teknis dasar proses produksi pada industri manufaktur (praktik)	Meliputi: Pemahaman komprehensif peserta didik, melalui kegiatan praktikal yang mencukupi untuk fase pengenalan, terkait dengan proses produksi dan teknologi yang diaplikasikan dalam industri; meliputi praktik menggunakan Perkakas Tangan (<i>singkat</i>), Simulasi Elemen Perkakas Bertenaga / Pemesinan (<i>singkat</i>), Gambar Teknik, praktek CAD (<i>singkat</i>), Simulasi CAM-CNC, Praktek Pengelasan, 3D Printing, Mould and Dies, Plastic Injection, dan sebagainya.
Alat Ukur	Meliputi: Penciptaan kemampuan peserta didik dalam memilih, menggunakan dan melakukan pembacaan alat ukur secara mandiri
Pemilihan Bahan (Material Selection)	Meliputi: Penciptaan kemampuan peserta didik dalam memilih bahan (material) teknik sesuai dengan sifat dan kekuatan bahan antara lain sifat material dan sifat mekanik sesuai dengan sifat dan kekuatan bahan yang dipakai di lingkup teknik mesin
Penanganan Material (Material Handling)	Meliputi : Penciptaan kemampuan peserta didik mampu menerapkan penanganan material secara manual secara mandiri dan atau kolaborasi

Teknik Mesin – Teknik Manufaktur (Usulan)



Contoh CP

CAPAIAN PEMBELAJARAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Bidang Keahlian : Teknologi Informasi

Program Keahlian : Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim

Mata Pelajaran : Dasar-Dasar Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim

Waktu : 216 Jam Pelajaran

A. Rasional

Dasar-Dasar Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim adalah mata pelajaran yang berisi kompetensi-kompetensi yang mendasari penguasaan keahlian Rekayasa Perangkat Lunak dan Teknologi Game. Mata pelajaran ini dilengkapi dengan kemampuan memahami kebutuhan dan keinginan pelanggan serta *User Experience (UX)* dalam proses desain sebagai prinsip penerapan *Customer Oriented*.



Contoh CP

B. Tujuan

Mata pelajaran Dasar-Dasar Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim bertujuan membekali peserta didik dengan dasar-dasar pengetahuan, keterampilan, dan sikap (*hardskill* dan *softskill*) yang diarahkan untuk mengembangkan kemampuan sebagai berikut.

1. Memahami proses bisnis di dunia kerja bidang perangkat lunak dan gim;
2. Mengembangkan Wawasan perkembangan dunia kerja bidang perangkat lunak dan gim;
3. Memahami *Entrepreneurship* dan *job-profile* di dunia kerja bidang perangkat lunak dan gim;
4. Memahami Orientasi dasar pengembangan perangkat lunak dan gim
5. Memahami pemrograman terstruktur dan pemrograman berorientasi obyek.



Contoh CP

C. Karakteristik

Mata Pelajaran Dasar-Dasar Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim memiliki elemen materi sebagai berikut: Proses bisnis di dunia kerja bidang perangkat lunak dan gim, Wawasan perkembangan dunia kerja

Pada awal pembelajaran peserta didik dikenalkan pada lapangan kerja, jabatan kerja yang dapat dimasuki setelah lulus, dan konsentrasi-konsentrasi keahlian yang dapat dipelajari pada kelas XI dan XII, untuk menumbuhkan *passion* (renjana), *vision* (visi), imajinasi, dan kreativitas melalui berbagai aktivitas antara lain sebagai berikut.

1. Pembelajaran di kelas;
2. Pembelajaran di laboratorium komputer;
3. Proyek sederhana;
4. Berinteraksi dengan alumni yang sudah berkarir dan praktisi industri;
5. Berkunjung ke industri yang relevan;
6. Pencarian informasi melalui media digital.

Tahap internalisasi wawasan serta *soft skills* ini membutuhkan porsi dominan (sekitar 75%) dari waktu yang tersedia pada kelas X, sebelum mempelajari aspek *hard skills* yang lebih spesifik.

Perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik mata pelajaran dan tujuan yang ingin dicapai. Pelaksanaan pembelajaran dapat menggunakan model pembelajaran pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), *discovery learning*, pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*), atau *inquiry learning* serta metode antara lain ceramah, tanya jawab, diskusi, observasi, peragaan atau demonstrasi yang dipilih berdasarkan karakteristik materi. Penilaian meliputi aspek pengetahuan melalui tes dan non-tes, sikap melalui observasi, catatan kejadian menonjol (*anecdotal record*), penilaian antar-teman, dan penilaian diri serta keterampilan melalui penilaian proses, produk, portofolio dan studi kasus. Pembelajaran Dasar-dasar Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim dapat dilakukan secara sistem blok disesuaikan dengan karakteristik elemen materi yang dipelajari.

Contoh CP

Elemen	Deskripsi
Proses bisnis di dunia kerja bidang perangkat lunak dan gim	Meliputi pemahaman peserta didik terhadap perencanaan, analisis, desain, implementasi, integrasi, pemeliharaan, pemasaran, dan distribusi perangkat lunak dan gim termasuk di dalamnya adalah penerapan budaya mutu, K3, manajemen proyek, serta pemahaman akan kebutuhan pelanggan, keinginan pelanggan, dan validasi sesuai dengan <i>user experience</i> (UX).
Wawasan perkembangan dunia kerja bidang perangkat lunak dan gim	Meliputi pemahaman peserta didik tentang perkembangan teknologi pada pengembangan perangkat lunak dan gim termasuk penerapan industri 4.0 pada manajemen pengembangan perangkat lunak dan gim serta isu-isu penting bidang pengembangan perangkat lunak dan gim contohnya dampak positif dan negatif gim, IoT, <i>Cloud Computing</i> , <i>Information Security</i> , <i>Personal Branding</i> , HAKI (Hak Atas Kekayaan Intelektual) dan pelanggaran HAKI.

<i>Entrepreneurship</i> dan <i>job-profile</i> di dunia kerja bidang perangkat lunak dan gim	Meliputi pemahaman peserta didik tentang pengenalan jenis-jenis profesi, penghasilan profesi, industri, dan profil <i>technopreneur</i> yang mampu membaca peluang pasar dan usaha di bidang pengembangan perangkat lunak dan gim.
Orientasi dasar pengembangan perangkat lunak dan gim	Meliputi peningkatan pemahaman komprehensif peserta didik melalui kegiatan praktikal singkat menggunakan peralatan/teknologi di bidang pengembangan perangkat lunak dan gim seperti basis data, <i>tools</i> pengembangan perangkat lunak, ragam sistem operasi, pengelolaan aset.
	dan <i>user interface</i> (<i>grafis</i> , <i>typography</i> , warna, audio, video, interaksi pengguna) dan prinsip dasar algoritma pemrograman (varian dan invarian, alur logika pemrograman, <i>flowchart</i> , dan teknik dasar algoritma umum).

Contoh CP

Pemrograman Terstruktur	Meliputi pemahaman peserta didik terkait konsep atau sudut pandang pemrograman yang membagi-bagi program berdasarkan fungsi atau prosedur yang dibutuhkan program komputer, melalui pengenalan struktur data yang terdiri dari data statis (array baik dimensi, panjang, tipe data, pengurutan) dan data dinamis (<i>list</i> , <i>stack</i>), penggunaan tipe data, struktur kontrol perulangan dan percabangan.
Pemrograman Berorientasi Obyek	Meliputi pemahaman peserta didik terkait penggunaan prosedur dan fungsi, <i>class</i> , obyek, <i>method</i> , <i>package</i> , <i>access modifier</i> , enkapsulasi, <i>interface</i> , pewarisan, dan <i>polymorphism</i> .



Contoh CP

D. Capaian Pembelajaran

Pada akhir fase E (kelas X SMK) peserta didik akan mendapatkan gambaran yang tepat mengenai program keahlian yang dipilihnya melalui penguatan Wawasan Dunia Kerja dan Kewirausahaan serta penguasaan elemen-elemen pembelajaran lainnya, sehingga dapat menumbuhkan

Elemen	Capaian Pembelajaran
Proses bisnis di dunia kerja bidang perangkat lunak dan gim	Pada akhir fase E, peserta didik mampu memaparkan proses perencanaan, analisis, desain, implementasi, integrasi, pemeliharaan, pemasaran, dan distribusi perangkat lunak termasuk di dalamnya budaya mutu, K3, manajemen proyek, dan pengembangan perangkat lunak berbasis pelanggan (<i>customer oriented development</i>).
Wawasan perkembangan dunia kerja bidang perangkat lunak dan gim	Pada akhir fase E, peserta didik mampu menjelaskan perkembangan teknologi pada pengembangan perangkat lunak dan gim termasuk penerapan industri 4.0 pada manajemen pengembangan perangkat lunak dan gim serta menganalisis isu-isu penting bidang pengembangan perangkat lunak dan gim antara lain : dampak positif dan negatif gim, IoT, <i>Cloud Computing</i> , <i>Information Security</i> , <i>Personal Branding</i> , dan permasalahan terkait HAKI (Hak Atas Kekayaan Intelektual).

Contoh CP

<i>Entrepreneurship</i> dan <i>job-profile</i> di dunia kerja bidang perangkat lunak dan gim	Pada akhir fase E, peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis profesi, penghasilan profesi, industri, dan profil <i>technopreneur</i> sukses, serta menganalisis peluang pasar dan usaha di bidang pengembangan perangkat lunak dan gim.
Orientasi dasar pengembangan perangkat lunak dan gim	Pada akhir fase E, peserta didik mampu menggunakan peralatan/teknologi di bidang pengembangan perangkat lunak dan gim seperti basis data, <i>tools</i> pengembangan perangkat
	lunak, ragam sistem operasi, menerapkan pengelolaan aset dan <i>user interface</i> (<i>grafis, typography</i> , warna, audio, video, interaksi pengguna) dan menerapkan prinsip dasar algoritma pemrograman (varian dan invarian, alur logika pemrograman, <i>flowchart</i> , dan teknik dasar algoritma umum).

Pemrograman Terstruktur	Pada akhir fase E, peserta didik mampu menerapkan struktur data yang terdiri dari data statis (array baik dimensi, panjang, tipe data, pengurutan) dan data dinamis (<i>list, stack</i>), penggunaan tipe data, struktur kontrol perulangan dan percabangan pada proyek pengembangan perangkat lunak sederhana.
Pemrograman Beorientasi Obyek	Pada akhir fase E, peserta didik mampu menerapkan <i>class</i> , obyek, <i>method</i> , dan <i>package</i> , membedakan berbagai macam <i>access modifier</i> , menunjukkan enkapsulasi, <i>interface</i> , pewarisan, dan <i>polymorphism</i> pada proyek pengembangan perangkat lunak sederhana.



Agenda

1

Kerangka Dasar Kurikulum

2

Profil Pelajar Pancasila

3

Spektrum Keahlian SMK PK

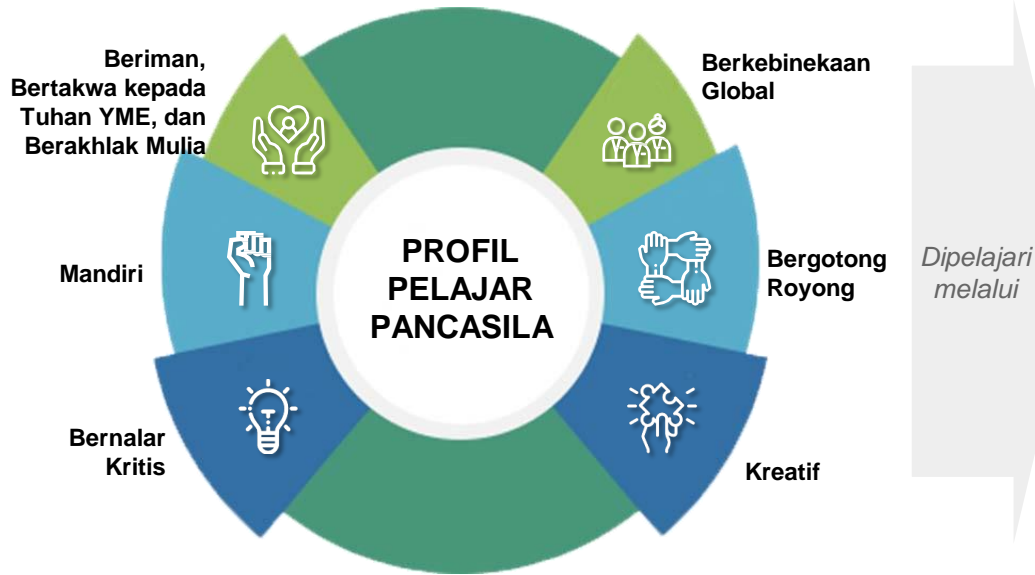
4

Struktur Kurikulum SMK PK



Profil Pelajar Pancasila

Pelajar Indonesia merupakan pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila.



Pembelajaran dalam mata pelajaran

- Capaian pembelajaran disederhanakan.
- Siswa memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi.
- Diferensiasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan tingkat kemampuan murid.
- Leluasa merancang kurikulum operasional (jam pelajaran, metode pembelajaran).
- Perangkat ajar disediakan lebih lengkap.

Pembelajaran berbasis projek

- Pembelajaran interaktif dan kolaboratif di luar kegiatan kelas.
- Mengembangkan karakter dan kompetensi umum (lintas mata pelajaran).
- Melibatkan masyarakat dan isu sosial yang relevan bagi komunitas.
- Muatan lokal dikembangkan sesuai dengan isu nasional dan global.

Permen No.22/2020

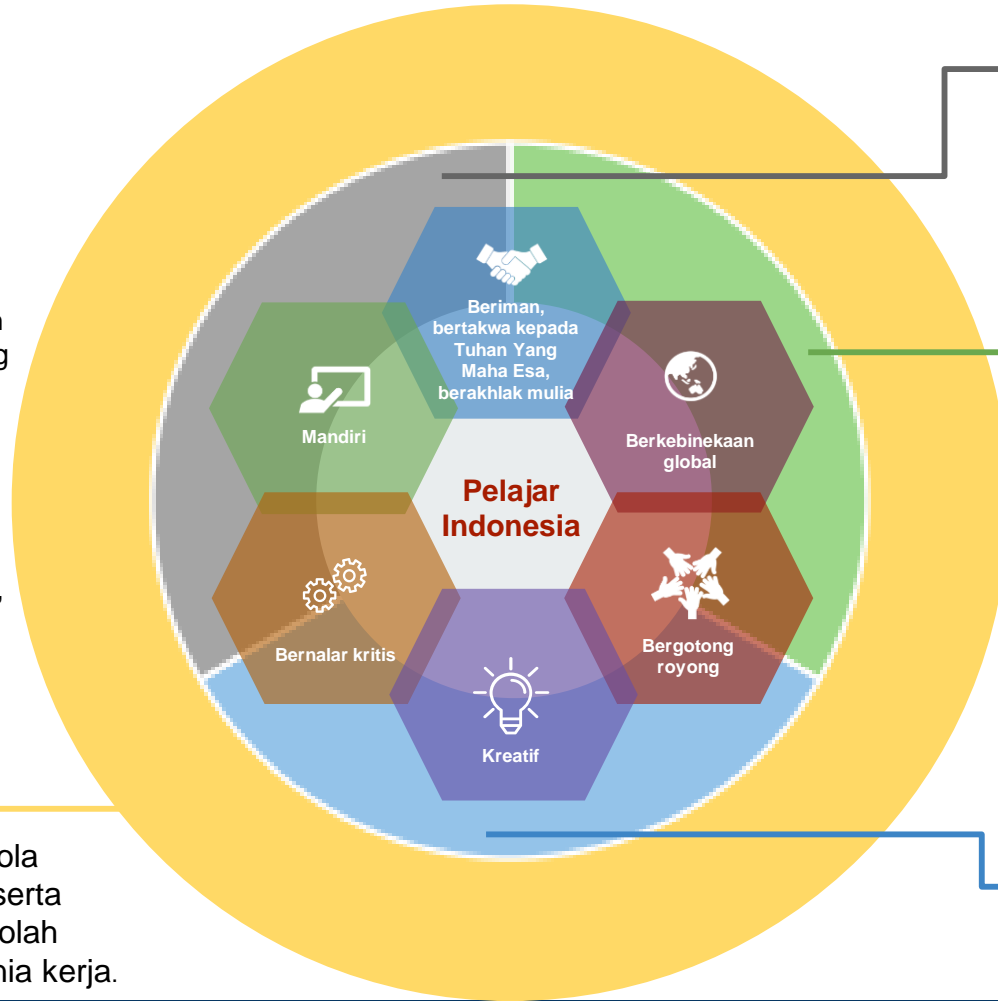


Gambaran Penerapan Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SMK

Profil Pelajar Pancasila adalah karakter dan kemampuan yang dibangun dalam keseharian serta dihidupkan pada diri setiap individu peserta didik melalui kegiatan intrakurikuler, program penguatan profil pelajar Pancasila dan budaya kerja, kegiatan ekstrakurikuler, dan “iklim” Sekolah yang Berbudaya Kerja.

Sekolah Berbudaya Kerja

Iklm sekolah, kebijakan, pola interaksi dan komunikasi, serta norma yang berlaku di sekolah sesuai dengan standar dunia kerja.



Intrakurikuler

Muatan Pelajaran Kegiatan/pengalaman belajar.

Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dan Budaya Kerja

Program Lintas Disiplin Ilmu yang kontekstual dan berbasis pada kebutuhan dunia kerja.

1. Gaya Hidup Berkelanjutan.
2. Kearifan lokal.
3. Bhinneka Tunggal Ika.
4. Bangunlah Jiwa dan Raganya.
5. Suara Demokrasi.
6. Berekayasa dan Berteknologi untuk Membangun NKRI.
7. Kewirausahaan.
8. Kebekerjaan.
9. Budaya Kerja.

Ekstrakurikuler

Kegiatan untuk mengembangkan minat dan bakat.



Profil Pelajar Pancasila	Elemen
Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia	<ol style="list-style-type: none"> 1) ahlak beragama, 2) ahlak pribadi, 3) ahlak kepada manusia, 4) ahlak kepada alam, dan, 5) ahlak bernegara.
Berkebhinekaan global	<ol style="list-style-type: none"> 1) mengenal dan menghargai budaya, 2) kemampuan komunikasi interkultural dalam berinteraksi dengan sesama, dan 3) refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan.
Bergotong royong	<ol style="list-style-type: none"> 1) kolaborasi, 2) kepedulian, dan 3) berbagi.
Mandiri	<ol style="list-style-type: none"> 1) kesadaran akan diri dan situasi yang dihadapi dan 2) regulasi diri.
Bernalar kritis	<ol style="list-style-type: none"> 1) memperoleh dan memroses informasi dan gagasan, 2) menganalisis dan mengevaluasi penalaran, 3) merefleksi pemikiran dan proses berfikir, dan 4) mengambil keputusan.
Kreatif	<ol style="list-style-type: none"> 1) menghasilkan gagasan yang orisinal, dan 2) menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal.

Agenda

1

Kerangka Dasar Kurikulum

2

Profil Pelajar Pancasila

3

Spektrum Keahlian SMK PK

4

Struktur Kurikulum SMK PK



Spektrum Keahlian SMK PK

Perubahan Spektrum Keahlian

Spektrum Keahlian SMK Sebelumnya (Perdirjen Dikdasmen No. 06 Tahun 2018)	Perubahan Spektrum Keahlian SMK (Spektrum Keahlian SMK Tahun 2021)
9 Bidang Keahlian	10 Bidang Keahlian
49 Program Keahlian	50 Program Keahlian
146 Kompetensi Keahlian	-



Spektrum Keahlian SMK PK

Bidang Keahlian SMK PK

No.	Bidang Keahlian SMK Sebelumnya (Perdirjen Dikdasmen No. 06 Tahun 2018)	Perubahan Bidang Spektrum Keahlian SMK (Spektrum Keahlian SMK Tahun 2021)
1.	-	Teknologi Konstruksi dan Properti
2.	Teknologi dan Rekayasa	Teknologi Manufaktur dan Rekayasa
3.	Energi dan Pertambangan	Energi dan Pertambangan
4.	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Teknologi Informasi
5.	Kesehatan dan Pekerjaan Sosial	Kesehatan dan Pekerjaan Sosial
6.	Agribisnis dan Agroteknologi	Agribisnis dan Agroteknologi
7.	Kemaritiman	Kemaritiman
8.	Bisnis dan Manajemen	Bisnis dan Manajemen
9.	Pariwisata	Pariwisata
10.	Seni dan Industri Kreatif	Seni dan Ekonomi Kreatif



Spektrum Keahlian SMK PK

Program Keahlian SMK PK

Bidang Keahlian SMK (Spektrum Keahlian SMK Tahun 2021)

1. Teknologi Konstruksi dan Properti

2. Teknologi Manufaktur dan Rekayasa

Program Keahlian SMK (Spektrum Keahlian SMK Tahun 2021)

1.1 Teknik Perawatan Gedung

1.2 Konstruksi dan Perawatan Bangunan Sipil

1.3 Teknik Konstruksi dan Perumahan

1.4 Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan

1.5 Teknik Furnitur

2.1 Teknik Mesin

2.2 Teknik Otomotif

2.3 Teknik Pengelasan dan Fabrikasi Logam

2.4 Teknik Logistik

2.5. Teknik Elektronika



Spektrum Keahlian SMK PK

Program Keahlian SMK PK

Bidang Keahlian SMK (Spektrum Keahlian SMK Tahun 2021)

2. Teknologi Manufaktur dan Rekayasa

3. Energi dan Pertambangan

Program Keahlian SMK (Spektrum Keahlian SMK Tahun 2021)

2.6 Teknik Pesawat Udara

2.7 Teknik Konstruksi Kapal

2.8 Kimia Analisis

2.9 Teknik Kimia Industri

2.10 Teknik Furnitur

3.1 Teknik Ketenagalistrikan

3.2 Teknik Energi Terbarukan

3.3 Teknik Geospasial

3.4 Teknik Geologi Pertambangan

3.5 Teknik Perminyakan



Spektrum Keahlian SMK PK

Program Keahlian SMK PK

Bidang Keahlian SMK (Spektrum Keahlian SMK Tahun 2021)

4. Teknologi Informasi

5. Kesehatan dan Pekerjaan Sosial

6. Agribisnis dan Agroteknologi

Program Keahlian SMK (Spektrum Keahlian SMK Tahun 2021)

4.1 Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim

4.2 Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi

5.1 Layanan Kesehatan

5.2 Teknik Laboratorium Medik

5.3 Teknologi Farmasi

5.4 Pekerjaan Sosial

6.1 Agribisnis Tanaman

6.2 Agribisnis Ternak

6.3 Agribisnis Perikanan

6.4 Usaha Pertanian Terpadu



Spektrum Keahlian SMK PK

Program Keahlian SMK PK

Bidang Keahlian SMK (Spektrum Keahlian SMK Tahun 2021)

6. Agribisnis dan Agriteknologi

7. Kemaritiman

8. Bisnis dan Manajemen

9. Pariwisata

Program Keahlian SMK (Spektrum Keahlian SMK Tahun 2021)

6.5 Agriteknologi Pengolahan Hasil Pertanian

6.6 Kehutanan

7.1 Teknik Kapal Penangkapan Ikan

7.2 Nautika Kapal Penangkapan Ikan

7.3 Teknik Kapal Niaga

7.4 Nautika Kapal Niaga

8.1 Pemasaran

8.2 Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis

8.3 Akuntansi dan Keuangan Lembaga

9.1 Usaha Layanan Pariwisata



Spektrum Keahlian SMK PK

Program Keahlian SMK PK

Bidang Keahlian SMK (Spektrum Keahlian SMK Tahun 2021)

9. Pariwisata

10. Seni dan Ekonomi Kreatif

Program Keahlian SMK (Spektrum Keahlian SMK Tahun 2021)

9.2 Perhotelan

9.3 Kuliner

9.4 Kecantikan dan Spa

10.1 Seni Rupa

10.2 Desain Komunikasi Visual

10.3 Desain dan Produksi Kriya

10.4 Seni Pertunjukan

10.5 Broadcasting dan Perfilman

10.6 Animasi

10.7 Busana



Spektrum Keahlian SMK PK

Konversi

No	Spektrum keahlian SMK berdasarkan Perdirjen Dikdasmen Nomor 06 Tahun 2018		Program Keahlian pada Program SMK Pusat Keunggulan
	Program Keahlian SMK	Kompetensi Keahlian pada SMK	
1	Teknologi Konstruksi dan Properti	Konstruksi Gedung, Sanitasi dan Perawatan	Teknik Perawatan Gedung
2		Konstruksi Jalan, Irigasi dan Jembatan	Konstruksi dan Perawatan Bangunan Sipil
3		Bisnis Konstruksi dan Properti	Teknik Konstruksi dan Perumahan
4		Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan	Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan
5	Teknik Geomatika dan Geospasial	Teknik Geomatika	Teknik Geospasial
6		Informasi Geospasial	
7	Teknik Ketenagalistrikan	Teknik Pembangkit Tenaga Listrik	Teknik Ketenagalistrikan
8		Teknik Jaringan Tenaga Listrik	
9		Teknik Instalasi Tenaga Listrik	
10		Teknik Otomasi Industri	Teknik Elektronika
11		Teknik Pendinginan dan Tata Udara	Teknik Ketenagalistrikan
12		Teknik Tenaga Listrik	
13	Teknik Mesin	Teknik Pemesinan	Teknik Mesin
14		Teknik Pengelasan	Teknik Pengelasan dan Fabrikasi Logam
15		Teknik Pengecoran Logam	Teknik Mesin
16		Teknik Mekanik Industri	
17		Teknik Perancangan dan Gambar Mesin	
18		Teknik Fabrikasi Logam dan Manufaktur	Teknik Pengelasan dan Fabrikasi Logam



Spektrum Keahlian SMK PK

Konversi

No	Spektrum keahlian SMK berdasarkan Perdirjen Dikdasmen Nomor 06 Tahun 2018		Program Keahlian pada Program SMK Pusat Keunggulan
	Program Keahlian SMK	Kompetensi Keahlian pada SMK	
19	Teknologi Pesawat Udara	Airframe Power Plant	Teknik Pesawat Udara
20		Aircraft Machining	Teknik Mesin
21		Aircraft Sheet Metal Forming	Teknik Pengelasan dan Fabrikasi Logam
22		Airframe Mechanic	Teknik Mesin
23		Aircraft Electricity	Teknik Ketenagalistrikan
24		Aviation Electronics	Teknik Elektronika
25		Electrical Avionics	Teknik Pesawat Udara
26	Teknik Grafika	Desain Grafika	Desain Komunikasi Visual
27		Produksi Grafika	
28	Teknik Instrumentasi Industri	Teknik Instrumentasi Logam	Teknik Mesin
29		Instrumentasi dan Otomatisasi Proses	Teknik Elektronika
30	Teknik Industri	Teknik Pengendalian Produksi	Teknik Logistik
31		Teknik Logistik	
32	Teknologi Tekstil	Teknik Pemintalan Serat Buatan	Teknik Tekstil
33		Teknik Pembuatan Benang	
34		Teknik Pembuatan Kain	
35		Teknik Penyempurnaan Tekstil	



Spektrum Keahlian SMK PK

Konversi

No	Spektrum keahlian SMK berdasarkan Perdirjen Dikdasmen Nomor 06 Tahun 2018		Program Keahlian pada Program SMK Pusat Keunggulan
	Program Keahlian SMK	Kompetensi Keahlian pada SMK	
36	Teknik Kimia	Analisis Pengujian Laboratorium	Kimia Analisis
37		Kimia Industri	Teknik Kimia Industri
38		Kimia Analisis	Kimia Analisis
39		Kimia Tekstil	Teknik Kimia Industri
40	Teknik Otomotif	Teknik Kendaraan Ringan Otomotif	Teknik Otomotif
41		Teknik dan Bisnis Sepeda Motor	
42		Teknik Alat Berat	
43		Teknik Bodi Otomotif	
44		Teknik Ototronik	
45		Teknik dan Manajemen Perawatan Otomotif	
46		Otomotif Daya dan Konversi Energi	
47	Teknik Perkapalan	Konstruksi Kapal Baja	Teknik Konstruksi Kapal
48		Konstruksi Kapal NonBaja	
49		Teknik Pemesinan Kapal	Teknik Mesin
50		Teknik Pengelasan Kapal	Teknik Pengelasan dan Fabrikasi Logam
51		Teknik Kelistrikan Kapal	Teknik Ketenagalistrikan
52		Desain dan Rancang Bangun Kapal	Teknik Konstruksi Kapal
53		Interior Kapal	Teknik Furnitur



Spektrum Keahlian SMK PK

Konversi

No	Spektrum keahlian SMK berdasarkan Perdirjen Dikdasmen Nomor 06 Tahun 2018		Program Keahlian pada Program SMK Pusat Keunggulan	
	Program Keahlian SMK	Kompetensi Keahlian pada SMK		
54	Teknik Elektronika	Teknik Audio Video	Teknik Elektronika	
55		Teknik Elektronika Industri		
56		Teknik Mekatronika		
57		Teknik Elektronika Daya dan Komunikasi		
58		Instrumentasi Medik		
59	Teknik Perminyakan	Teknik Produksi Minyak dan Gas	Teknik Perminyakan	
60		Teknik Pemboran Minyak dan Gas		
61		Teknik Pengolahan Minyak, Gas dan Petrokimia		
62	Geologi Pertambangan	Geologi Pertambangan	Teknik Geologi Pertambangan	
63	Teknik Energi Terbarukan	Teknik Energi Surya, Hidro, dan Angin	Teknik Energi Terbarukan	
64		Teknik Energi Biomassa		
65	Teknik Komputer dan Informatika	Rekayasa Perangkat Lunak	Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim	
66		Teknik Komputer dan Jaringan	Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi	
67		Multimedia		Desain Komunikasi Visual
				Broadcasting dan Perfilman
68			Sistem Informatika, Jaringan dan Aplikasi	Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim



Spektrum Keahlian SMK PK

Konversi

No	Spektrum keahlian SMK berdasarkan Perdirjen Dikdasmen Nomor 06 Tahun 2018		Program Keahlian pada Program SMK Pusat Keunggulan
	Program Keahlian SMK	Kompetensi Keahlian pada SMK	
69	Teknik	Teknik Transmisi Telekomunikasi	Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi
70	Telekomunikasi	Teknik Jaringan Akses Telekomunikasi	
71	Keperawatan	Asisten Keperawatan	Layanan Kesehatan
72	Kesehatan Gigi	Dental Asisten	
73	Teknologi Laboratorium Medik	Teknologi Laboratorium Medik	Teknik Laboratorium Medik
74	Farmasi	Farmasi Klinis dan Komunitas	Teknologi Farmasi
75		Farmasi Industri	
76	Pekerjaan Sosial	Social Care (Keperawatan Sosial)	Pekerjaan Sosial
77		Caregiver	Layanan Kesehatan
78	Agribisnis Tanaman	Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura	Agribisnis Tanaman
79		Agribisnis Tanaman Perkebunan	
80		Pemuliaan dan Perbenihan Tanaman	
81		Lanskap dan Pertamanan	
82		Produksi dan Pengelolaan Perkebunan	
83		Agribisnis Organik Ekologi	



Spektrum Keahlian SMK PK

Konversi

No	Spektrum keahlian SMK berdasarkan Perdirjen Dikdasmen Nomor 06 Tahun 2018		Program Keahlian pada Program SMK Pusat Keunggulan
	Program Keahlian SMK	Kompetensi Keahlian pada SMK	
84	Agribisnis Ternak	Agribisnis Ternak Ruminansia	Agribisnis Ternak
85		Agribisnis Ternak Unggas	
86		Industri Peternakan	
87		Kesehatan Hewan	
88	Kesehatan Hewan	Kesehatan dan Reproduksi Hewan	Agroteknologi Pengolahan Hasil Pertanian
89	Agribisnis	Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian	
90	Pengolahan Hasil Pertanian	Pengawasan Mutu Hasil Pertanian	
91	Pertanian	Agroindustri	Teknik Otomotif
92	Teknik Pertanian	Alat Mesin Pertanian	
93		Otomatisasi Pertanian	
94	Kehutanan	Teknik Inventarisasi dan Pemetaan Hutan	Kehutanan
95		Teknik Konservasi Sumberdaya Hutan	
96		Teknik Rehabilitasi dan Reklamasi Hutan	
97		Teknik Produksi Hasil Hutan	
98	Pelayaran Kapal	Nautika Kapal Penangkap Ikan	Nautika Kapal Penangkapan Ikan
99	Penangkap Ikan	Teknika Kapal Penangkap Ikan	Teknika Kapal Penangkapan Ikan



Spektrum Keahlian SMK PK

Konversi

No	Spektrum keahlian SMK berdasarkan Perdirjen Dikdasmen Nomor 06 Tahun 2018		Program Keahlian pada Program SMK Pusat Keunggulan
	Program Keahlian SMK	Kompetensi Keahlian pada SMK	
100	Pelayaran Kapal	Nautika Kapal Niaga	Nautika Kapal Niaga
101	Niaga	Teknika Kapal Niaga	Teknika Kapal Niaga
102	Perikanan	Agribisnis Perikanan Air Tawar	Agribisnis Perikanan
103		Agribisnis Perikanan Air Payau dan Laut	
104		Agribisnis Ikan Hias	
105		Agribisnis Rumput Laut	
106		Industri Perikanan Laut	
107	Pengolahan Hasil Perikanan	Agribisnis Pengolahan Hasil Perikanan	Agroteknologi Pengolahan Hasil Pertanian
108	Bisnis dan Pemasaran	Bisnis Daring dan Pemasaran	Pemasaran
109		Retail	
110	Manajemen Perkantoran	Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran	Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis
111	Akuntansi dan Keuangan	Akuntansi dan Keuangan Lembaga	Akuntansi dan Keuangan Lembaga
112		Perbankan dan Keuangan Mikro	
113		Perbankan Syariah	
114	Logistik	Manajemen Logistik	Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis



Spektrum Keahlian SMK PK

Konversi

No	Spektrum keahlian SMK berdasarkan Perdirjen Dikdasmen Nomor 06 Tahun 2018		Program Keahlian pada Program SMK Pusat Keunggulan
	Program Keahlian SMK	Kompetensi Keahlian pada SMK	
115		Usaha Perjalanan Wisata	Usaha Layanan Pariwisata
116	Perhotelan dan Jasa Pariwisata	Perhotelan	Perhotelan
117		Wisata Bahari dan Ekowisata	Usaha Layanan Pariwisata
118		Hotel dan Restoran	Perhotelan
119	Kuliner	Tata Boga	Kuliner
120	Tata Kecantikan	Tata Kecantikan Kulit dan Rambut	Kecantikan dan Spa
121		Spa dan Beauty Therapy	
122	Tata Busana	Tata Busana	Busana
123		Desain Fesyen	
124	Seni Rupa	Seni Lukis	Seni Rupa
125		Seni Patung	
126		Desain Komunikasi Visual	Desain Komunikasi Visual
127		Desain Interior dan Teknik Furnitur	Teknik Furnitur
128		Animasi	Animasi



Spektrum Keahlian SMK PK

Konversi

No	Spektrum keahlian SMK berdasarkan Perdirjen Dikdasmen Nomor 06 Tahun 2018		Program Keahlian pada Program SMK Pusat Keunggulan
	Program Keahlian SMK	Kompetensi Keahlian pada SMK	
129	Desain dan Produk Kreatif Kriya	Kriya Kreatif Batik dan Tekstil	Desain dan Produksi Kriya
130		Kriya Kreatif Kulit dan Imitasi	
131		Kriya Kreatif Keramik	
132		Kriya Kreatif Logam dan Perhiasan	
133		Kriya Kreatif Kayu dan Rotan	
134	Seni Musik	Seni Musik Klasik	Seni Pertunjukan
135		Seni Musik Populer	
136	Seni Tari	Seni Tari	
137		Penataan Tari	
138	Seni Karawitan	Seni Karawitan	
139		Penataan Karawitan	
140	Seni Pedalangan	Seni Pedalangan	
141	Seni Teater	Pemeranan	
142		Tata Artistik Teater	
143	Seni Broadcasting dan Film	Produksi dan Siaran Program Radio	
144		Produksi dan Siaran Program Televisi	
145		Produksi Film dan Program Televisi	
146		Produksi Film	
147	Belum ada	Belum ada	Usaha Pertanian Terpadu



Agenda

1 Kerangka Dasar Kurikulum

2 Profil Pelajar Pancasila

3 Spektrum Keahlian SMK PK

4 Struktur Kurikulum SMK PK



Struktur Kurikulum pada SMK PK

A. Muatan Umum

berfungsi membentuk peserta didik menjadi pribadi yang utuh sesuai dengan fase perkembangannya, berkaitan dengan norma-norma kehidupan baik sebagai makhluk yang berketuhanan Yang Maha Esa, individu, sosial, warga Negara Kesatuan Republik Indonesia maupun sebagai warga dunia.

B. Muatan Kejuruan

berfungsi membentuk peserta didik sebagai individu agar memiliki kompetensi sesuai kebutuhan dunia kerja serta ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya.

Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dan Budaya Kerja

merupakan wahana kegiatan yang wajib diikuti oleh setiap peserta didik di luar kegiatan intrakurikuler, dilaksanakan dalam bentuk blok-blok kegiatan secara periodik dan terintegrasi, berdasarkan tema-tema Profil Pelajar Pancasila dan Budaya Kerja. Panduan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dan Budaya Kerja diatur lebih lanjut dalam keputusan yang ditetapkan oleh pimpinan unit utama yang membidangi kurikulum, asesmen, dan perbukuan



Struktur Kurikulum SMK PK

Alokasi waktu mata pelajaran SMK Kelas X-XII <i>Asumsi 36 minggu/tahun</i>		Kelas X	Kelas XI	Kelas XII	
				Semester 1	Semester 2
A. KELOMPOK UMUM:					
1.	Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*	108 (3)	108 (3)	54 (3)	-
	Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti*	108 (3)	108 (3)	54 (3)	-
	Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti*	108 (3)	108 (3)	54 (3)	-
	Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti*	108 (3)	108 (3)	54 (3)	-
	Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti*	108 (3)	108 (3)	54 (3)	-
	Pendidikan Agama Khonghucu dan Budi Pekerti*	108 (3)	108 (3)	54 (3)	-
	Pendidikan Kepercayaan Terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan Budi Pekerti*	108 (3)	108 (3)	54 (3)	-
2.	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	72 (2)	72 (2)	36 (2)	-
3.	Bahasa Indonesia	144 (4)	108 (3)	54 (3)	-
4.	Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan	108 (3)	72 (2)	-	-
5.	Sejarah	72 (2)	72 (2)	-	-
6.	Pilihan minimal 1: <ul style="list-style-type: none"> • Seni Musik • Seni Rupa • Seni Teater • Seni Tari 	72 (2)	-	-	-
Jumlah JP (26,00%)		576 (16)	432 (12)	144 (8)	-



Struktur Kurikulum SMK PK

Alokasi waktu mata pelajaran SMK Kelas X-XII <i>Asumsi 36 minggu/tahun</i>		Kelas X	Kelas XI	Kelas XII	
				Semester 1	Semester 2
B. KELOMPOK KEJURUAN:					
1.	Matematika	144 (4)	108 (3)	54 (3)	-
2.	Bahasa Inggris	72 (2)	108 (3)	54 (3)	-
3.	Informatika	144 (4)	-	-	-
4.	Projek Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial **	216 (6)	-	-	-
5.	Kejuruan	216 (6)	540 (15)	306 (17)	-
6.	Projek Kreatif dan Kewirausahaan	-	180 (5)	90 (5)	-
7.	Praktik Kerja Lapangan	-	-	-	792 (44)
8.	Mata Pelajaran Pilihan	-	144 (4)	108 (6)	-
<i>Muatan Lokal</i>		72 (2) ***	72 (2) ***	36 (2) ***	-
Jumlah JP (74,00%)		792 (22)	1080 (30)	612 (34)	792 (44)
Jumlah A+B		1368 (38)	1512 (42)	756 (42)	792 (44)
C. Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dan Budaya Kerja		288 (8)	144 (4)	72 (4)	-

(*) Diikuti oleh peserta didik sesuai dengan agama/kepercayaan masing-masing.

(**) Proporsi JP disesuaikan dengan kebutuhan Program Keahlian.

(***) Maksimal 2 JP tiap minggu atau 72 JP tiap tahun di Kelas X dan XI dan 36 JP di Kelas XII.

(****) Dilaksanakan dalam sistem blok sebagai pelaksanaan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dan Budaya Kerja.

MATA PELAJARAN		KELAS						TOTAL JP
		X		XI		XII		
		1	2	1	2	1	2	
A. UMUM								
1.	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti*)	3	3	3	3	3	-	270
2.	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	2	2	2	2	2	-	180
3.	Bahasa Indonesia	4	4	3	3	3	-	306
4.	Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan	3	3	2	2	-	-	180
5.	Sejarah	2	2	2	2	-	-	144
6.	Seni	2	2	-	-	-	-	72
Jumlah A		16	16	12	12	8	-	1152
B. KEJURUAN								
1.	Matematika	4	4	3	3	3	-	306
2.	Bahasa Inggris	2	2	3	3	3	-	234
3.	Informatika	4	4	-	-	-	-	144
4.	Projek Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial**)	6	6	-	-	-	-	216
5.	Kejuruan	-	-	15	15	17	-	1062
	Dasar-dasar ... (Program Keahlian)	6	6	-	-	-	-	
	Konsentrasi/Mapel Kejuruan 1	-	-				-	
	Konsentrasi/Mapel Kejuruan 2	-	-				-	
	Konsentrasi/Mapel Kejuruan n	-	-				-	
6.	Projek Kreatif dan Kewirausahaan	-	-	5	5	5	-	270
7.	Praktik Kerja Lapangan	-	-	-	-	-	44	792
8.	Mata Pelajaran Pilihan	-	-	4	4	6	-	252
	(Muatan Lokal)***)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	-	-
Jumlah B		22	22	30	30	34	44	3276
Total (A+B)		38	38	42	42	42	44	4428
C. Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dan Budaya Kerja****)								
		8	8	4	4	4	-	504

❑ Mata Pelajaran Matematika dan Bahasa Inggris di Kelas X berisi materi umum untuk mendasari pembelajaran di Kelas XI dan Kelas XII yang merupakan pendalaman materi dalam konteks kejuruan pada masing-masing Program Keahlian.

❑ Mata Pelajaran Informatika berisi berbagai kompetensi untuk menunjang keterampilan berpikir kritis dan sistematis guna menyelesaikan beragam permasalahan umum.

❑ Mata Pelajaran Projek Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial berisi muatan tentang literasi ilmu pengetahuan alam dan sosial yang diformulasikan dalam tema-tema kehidupan yang kontekstual dan aktual.

❑ Mata Pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan merupakan wahana pembelajaran bagi peserta didik melalui pendekatan pembelajaran berbasis projek untuk mengaktualisasikan dan mengekspresikan kompetensi yang dikuasai pada kegiatan pembuatan produk/pekerjaan layanan jasa secara kreatif dan bernilai ekonomis.



Praktik kerja Lapangan (PKL) merupakan mata pelajaran yang dilaksanakan secara blok dan direncanakan pelaksanaannya di kelas XII selama 6 bulan sebagai wahana pembelajaran di dunia kerja untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik meningkatkan penguasaan kompetensi teknis (hardskill) sesuai dengan konsentrasi keahliannya serta menginternalisasi karakter dan budaya kerja (softskill).

LOKASI
KUAT, MENGUATKAN
INDONESIA

SMK
BISA-HEBAT
SAP KERJA - SANTUN - MANDIRI - KREATIF





Terima kasih