

## BUTUH PERANGKAT PEMBELAJARAN LENGKAP



# KLIK DISINI

### PROGRAM TAHUNAN

Mata Pelajaran : PKWU (Kerajinan)  
Satuan Pendidikan : .....  
Kelas / Semester : X / Ganjil dan Genap  
Tahun Pelajaran : 20... / 20...

#### Komptensi Inti :

- **KI-1 dan KI-2:** Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.
- **KI 3:** Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- **KI4:** Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

SMT	KOMPETENSI DASAR	Alokasi Waktu
1	3.1 Memahami karakteristik kewirausahaan (misalnya berorientasi ke masa depan dan berani mengambil risiko) dalam menjalankan kegiatan usaha	6 JP
	4.1 Mengidentifikasi karakteristik wirausahawan berdasarkan keberhasilan dan kegagalan usaha	
1	3.2 Memahami perencanaan usaha kerajinan dengan inspirasi budaya lokal non benda (misalnya cerita rakyat, mitos, simbol, tarian, pantun dan upacara adat) yang meliputi ide dan peluang usaha, sumber daya, administrasi dan pemasaran	8 JP
	4.2 Menyusun perencanaan usaha kerajinan dengan inspirasi budaya lokal non benda (misalnya cerita rakyat, mitos, simbol, tarian, pantun dan upacara adat ) yang meliputi ide dan peluang usaha, sumber daya, administrasi dan pemasaran	
1	3.3 Menganalisis sistem produksi kerajinan dengan inspirasi budaya lokal non benda dan material daerah sekitar berdasarkan daya dukung yang dimiliki oleh daerah setempat	10 JP
	4.3 Memproduksi kerajinan dengan inspirasi budaya lokal non benda dan material dari daerah sekitar berdasarkan daya dukung yang dimiliki oleh daerah setempat	
1	3.4 Memahami perhitungan biaya produksi (Harga Pokok Produksi) produk kerajinan dengan inspirasi budaya non benda	6 JP
	4.4 Menghitung biaya produksi (Harga Pokok Produksi) kerajinan dengan inspirasi budaya non benda	
1	3.5 Memahami pemasaran produk kerajinan dengan inspirasi budaya non benda secara langsung	6 JP
	4.5 Memasarkan produk kerajinan dengan inspirasi budaya non benda secara langsung	
1	3.6 Menganalisis proses evaluasi hasil kegiatan usaha kerajinan dengan inspirasi budaya non benda	6 JP
	4.6 Mengevaluasi hasil kegiatan usaha kerajinan dengan inspirasi budaya non benda	
2	3.7 Memahami perencanaan usaha kerajinan dengan inspirasi artefak/objek budaya lokal (misalnya pakaian daerah, wadah tradisional, dan senjata tradisional) yang	8 JP

SMT	KOMPETENSI DASAR	Alokasi Waktu
	meliputi ide dan peluang usaha, sumber daya, administrasi, dan pemasaran	
	4.7 Menyusun perencanaan usaha kerajinan dengan inspirasi artefak/objek budaya lokal (misalnya pakaian daerah, wadah tradisional, dan senjata tradisional) yang meliputi ide dan peluang usaha, sumber daya, administrasi, dan pemasaran	
2	3.8 Menganalisis sistem produksi berdasarkan daya dukung yang dimiliki oleh daerah setempat untuk kerajinan dengan inspirasi artefak/objek budaya lokal dan material dari daerah sekitar	<b>8 JP</b>
	4.8 Memproduksi kerajinan dengan inspirasi artefak/objek budaya lokal dan material dari daerah sekitar berdasarkan daya dukung yang dimiliki oleh daerah setempat	
2	3.9 Memahami perhitungan biaya produksi (Harga Pokok Produksi) produk kerajinan dengan inspirasi artefak/objek budaya lokal	<b>6 JP</b>
	4.9 Menghitung biaya produksi (Harga Pokok Produksi) kerajinan dengan inspirasi artefak/objek budaya lokal	
2	3.10 Memahami strategi pemasaran produk kerajinan dengan inspirasi artefak/objek budaya lokal secara langsung	<b>8 JP</b>
	4.10 Memasarkan produk kerajinan dengan inspirasi artefak/objek budaya lokal secara langsung	
2	3.11 Memahami proses evaluasi hasil kegiatan usaha kerajinan dengan inspirasi artefak/objek budaya lokal	<b>8 JP</b>
	4.11 Mengevaluasi hasil kegiatan usaha kerajinan dengan inspirasi artefak/objek budaya lokal	

....., ... Juli 20...

Mengetahui,  
Kepala Sekolah .....

Guru Mata Pelajaran,

.....  
NIP/NRK. -

.....  
NIP/NRK.

Catatan Kepala Sekolah

.....  
.....  
.....  
.....