

KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR  
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN/MADRASAH ALIYAH KEJURUAN

Bidang Keahlian	: Pariwisata
Program Keahlian	: Tata Busana
Kompetensi Keahlian	: Tata Busana (C1)

Tujuan kurikulum mencakup empat aspek kompetensi, yaitu (1) aspek kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Aspek-aspek kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

Rumusan kompetensi sikap spiritual yaitu, “Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya”. Sedangkan rumusan kompetensi sikap sosial yaitu, “Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung-jawab, responsif, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasihat, penguatan, pembiasaan, dan pengkondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia”. 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.

Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
<p>3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup <i>Simulasi dan Komunikasi Digital, dan Dasar Bidang Pariwisata</i> pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian</p>	<p>4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup <i>Simulasi dan Komunikasi Digital, dan Dasar Bidang Pariwisata</i>.</p> <p>Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.</p> <p>Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya</p>

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
<p>dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.</p>	<p>di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</p> <p>Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</p>

Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital

Jam Pelajaran : 108 JP (@ 45 menit)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Menerapkan logika dan algoritma komputer	4.1 Menggunakan fungsi-fungsi perintah ( <i>Command</i> )
3.2 Menerapkan metode peta-minda	4.2 Membuat peta-minda
3.3 Mengevaluasi paragraf deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasif	4.3 Menyusun kembali format dokumen pengolah kata
3.4 Menerapkan logika dan operasi perhitungan data	4.4 Mengoperasikan perangkat lunak pengolah angka
3.5 Menganalisis fitur yang tepat untuk pembuatan slide	4.5 Membuat slide untuk presentasi
3.6 Menerapkan teknik presentasi yang efektif	4.6 Melakukan presentasi yang efektif
3.7 Menganalisis pembuatan <i>e-book</i>	4.7 Membuat <i>e-book</i> dengan perangkat lunak <i>e-book editor</i>
3.8 Memahami konsep Kewargaan Digital	4.8 Merumuskan etika Kewargaan Digital
3.9 Menerapkan teknik penelusuran Search Engine	4.9 Melakukan penelusuran informasi
3.10 Menganalisis komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan	4.10 Melakukan komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan
3.11 Menganalisis fitur perangkat lunak pembelajaran kolaboratif daring	4.11 Menggunakan fitur untuk pembelajaran kolaboratif daring (kelas maya)
3.12 Merancang dokumen tahap pra-produksi	4.12 Membuat dokumen tahap pra-produksi
3.13 Menganalisis produksi video, animasi dan/atau musik digital	4.13 Memproduksi video dan/atau animasi dan/atau musik digital
3.14 Mengevaluasi pasca-produksi video, animasi dan/atau musik digital	4.14 Membuat laporan hasil pasca-produksi

Mata Pelajaran : IPA Terapan

Jam Pelajaran : 108 JP (@ 45 menit)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1. Menerapkan besaran fisika	4.1. Mengukur besaran-besaran fisika yang digunakan di bidang pariwisata
3.2. Menganalisis hubungan gaya, usaha, dan energi dalam masalah gerak	4.2. Memecahkan masalah gerak benda di bidang pariwisata berdasarkan konsep gaya, usaha, dan energi
3.3. Menganalisis elastisitas dan tegangan permukaan	4.3. Melakukan percobaan elastisitas dan tegangan permukaan di bidang pariwisata
3.4. Menganalisis hubungan suhu dan kalor	4.4. Melakukan percobaan pengaruh kalor terhadap perubahan suhu, wujud, dan bentuk benda di bidang pariwisata
3.5. Menerapkan besaran listrik	4.5. Menghitung biaya energi listrik yang digunakan berdasarkan pemakaian dan teknologi alat-alat elektronik di bidang pariwisata.
3.6. Menganalisis materi dan perubahannya	4.6. Melakukan percobaan perubahan materi dan pemisahan campuran di bidang pariwisata
3.7. Menganalisis larutan dan konsentrasi larutan	4.7. Membuat larutan pada konsentrasi tertentu di bidang pariwisata
3.8. Menganalisis asam, basa, dan garam	4.8. Melakukan percobaan sifat asam, basa, dan garam di bidang pariwisata
3.9. Mengevaluasi sistem koloid	4.9. Melakukan percobaan untuk membuktikan sistem koloid di bidang pariwisata
3.10. Menganalisis reaksi oksidasi dan reduksi	4.10. Melakukan percobaan reaksi oksidasi dan reduksi di bidang pariwisata
3.11. Menganalisis makromolekul	4.11. Menguji secara kualitatif kandungan karbohidrat, protein dan lemak dalam bahan yang digunakan di bidang pariwisata
3.12. Memahami sifat, jenis, dan dampak penggunaan polimer	4.12. Melakukan identifikasi dampak dari penggunaan polimer di bidang pariwisata
3.13. Menganalisis dampak pencemaran terhadap keseimbangan ekosistem	4.13. Melakukan penanganan limbah di bidang pariwisata untuk menjaga keseimbangan ekosistem

Mata Pelajaran : Kepariwisataan

Jam Pelajaran : 108 JP (@ 45 menit)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Memahami industri pariwisata	4.1 Mengelompokkan industri pariwisata
3.2 Memahami motivasi tujuan perjalanan, karakteristik wisatawan dan pola pengeluaran wisatawan berdasarkan usia, jenis kelamin dan status keluarga saat perjalanan wisata	4.2 Mengklasifikasi motivasi tujuan perjalanan, karakteristik wisatawan dan pola pengeluaran wisatawan berdasarkan usia, jenis kelamin dan status keluarga saat perjalanan wisata
3.3 Menganalisis dampak industri pariwisata	4.3 Merumuskan solusi tentang dampak industri pariwisata
3.4 Menganalisis modal dasar pengembangan pariwisata	4.4 Membuat perencanaan modal dasar pengembangan pariwisata
3.5 Memahami jenjang karir dalam organisasi industri pariwisata	4.5 Mengelompokkan jenjang karir dalam organisasi kepariwisataan
3.6 Memahami organisasi kepariwisataan (nasional, regional dan internasional)	4.6 Mengklasifikasikan organisasi kepariwisataan (nasional, regional dan internasional)
3.7 Menganalisis potensi dan daya tarik wisata	4.7 Membuat perencanaan daya tarik wisata
3.8 Menganalisis dokumen perjalanan	4.8 Mengelola dokumen perjalanan
3.9 Menganalisis usaha jasa wisata	4.9 Menyusun rencana usaha jasa wisata
3.10 Menganalisis usaha sarana wisata	4.10 Menyusun rencana usaha sarana wisata
3.11 Mengevaluasi publisitas pariwisata	4.11 Mengembangkan rancangan publisitas pariwisata

KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR  
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN/MADRASAH ALIYAH KEJURUAN

Bidang Keahlian	: Pariwisata
Program Keahlian	: Tata Busana
Kompetensi Keahlian	: Tata Busana (C2)

Tujuan kurikulum mencakup empat aspek kompetensi, yaitu (1) aspek kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Aspek-aspek kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

Rumusan kompetensi sikap spiritual yaitu, “Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya”. Sedangkan rumusan kompetensi sikap sosial yaitu, “Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung-jawab, responsif, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasihat, penguatan, pembiasaan, dan pengkondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia”. 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.

Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
<p>3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Tata Busana pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.</p>	<p>4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Tata Busana. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.</p> <p>Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas</p>

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
	<p>spesifik di bawah pengawasan langsung.</p> <p>Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</p>

Mata Pelajaran : Pengetahuan Bahan Tekstil

Jam Pelajaran : 108 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Memahami berbagai jenis serat tekstil	4.1 Mengelompokkan serat tekstil
3.2 Menganalisis serat tekstil dari protein	4.2 Menyajikan hasil analisis pemeriksaan serat protein
3.3 Menganalisis serat tekstil dari selulosa	4.3 Menyajikan hasil analisis pemeriksaan serat selulosa
3.4 Menganalisis serat tekstil dari mineral	4.4 Menyajikan hasil analisis pemeriksaan serat mineral
3.5 Menganalisis serat tekstil buatan	4.5 Menyajikan hasil analisis pemeriksaan serat buatan
3.6 Memahami benang tekstil	4.6 Mengelompokkan benang tekstil
3.7 Memahami bahan tekstil	4.7 Mengelompokkan bahan tekstil
3.8 Menerapkan konstruksi bahan tekstil	4.8 Membuat konstruksi bahan tekstil dari berbagai bahan meliputi antara lain silang polos, silang kepar
3.9 Menganalisis pemeliharaan bahan tekstil dan busana	4.9 Melakukan pemeliharaan bahan Tekstil dan busana
3.10 Mengevaluasi pemeriksaan dan pengelompokkan serat	4.10 Membuat laporan evaluasi pemeriksaan dan pengelompokkan serat



Mata Pelajaran : Dasar Desain

Jam Pelajaran : 108 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Menerapkan proporsi tubuh	4.1 Membuat gambar proporsi tubuh
3.2 Menerapkan bagian-bagian tubuh secara anatomi	4.2 Membuat gambar bagian-bagian tubuh secara anatomi
3.3 Menerapkan bagian dan bentuk busana	4.3 Membuat gambar bagian dan bentuk busana
3.4 Menerapkan konsep desain dengan bantuan colase	4.4 Membuat desain dengan bantuan colase
3.5 Menganalisis desain sketsa sesuai dengan konsep colase	4.5 Membuat desain sketsa sesuai dengan konsep colase
3.6 Menganalisis bahan sesuai desain	4.6 Memilih bahan sesuai dengan desain
3.7 Menganalisis warna pada desain	4.7 Membuat pencampuran warna
3.8 Menganalisis desain sajian	4.8 Membuat desain sajian
3.9 Menganalisis desain produksi	4.9 Membuat desain produksi
3.10 Mengevaluasi pembuatan Desain sesuai konsep	4.10 Membuat laporan hasil evaluasi desain sesuai konsep

Mata Pelajaran : Pembuatan Pola

Jam Pelajaran : 108 (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Menerapkan ukuran tubuh	4.1 Mengukur Tubuh
3.2 Menerapkan prosedur pembuatan pola dasar	4.2 Membuat Pola Dasar
3.3 Menerapkan prosedur pembuatan pola drapping	4.3 Membuat pola drapping
3.4 Menganalisis prosedur pembuatan pola busana anak	4.4 Membuat pola busana anak
3.5 Menganalisis prosedur prosedur pembuatan pola rok	4.5 Membuat pola dasar rok sesuai desain
3.6 Menganalisis prosedur pembuatan pola blus	4.6 Membuat pola blus sesuai desain
3.7 Menganalisis prosedur pembuatan pola tunik	4.7 Membuat Pola tunik sesuai desain
3.8 Menganalisis prosedur pembuatan pola kemeja	4.8 Membuat pola kemeja
3.9 Menganalisis prosedur pembuatan pola celana santai	4.9 Membuat pola celana santai
3.10 Menganalisis prosedur pembuatan pola celana kerja	4.10 Membuat pola celana kerja
3.11 Menganalisis prosedur pembuatan pola gamis	4.11 Membuat pola gamis
3.12 Mengevaluasi pemeriksaan hasil pembuatan pola	4.12 Membuat laporan hasil evaluasi pemeriksaan pembuatan pola

Mata Pelajaran : Teknologi Menjahit

Jam Pelajaran : 144 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Menganalisis keselamatan dan kecelakaan kerja	4.1 Melakukan tindakan pencegahan kecelakaan kerja
3.2 Menerapkan teknik menjahit	4.2 Melakukan teknik menjahit
3.3 Menerapkan mesin jahit manual dan industri	4.3 Mengoperasikan mesin jahit manual dan industri
3.4 Menerapkan mesin jahit penyelesaian	4.4 Mengoperasikan mesin jahit penyelesaian
3.5 Menganalisis kampuh pada suatu produk	4.5 Membuat kampuh pada suatu produk
3.6 Menganalisis pemeliharaan mesin jahit manual dan mesin jahit industry	4.6 Melakukan pemeliharaan mesin jahit manual dan industry
3.7 Menganalisis limbah busana	4.7 Membuat produk dari limbah busana
3.8 Menganalisis bagian-bagian busana dalam suatu produk	4.8 Membuat bagian-bagian busana dalam suatu produk
3.9 Menganalisis belahan dalam suatu produk	4.9 Membuat belahan dalam suatu produk
3.10 Mengevaluasi hasil pemeriksaan mutu jahitan busana dalam suatu produk	4.10 Membuat laporan hasil evaluasi pemeriksaan mutu jahitan dalam suatu produk
3.11 Menganalisis penyelesaian jahit tangan pada busana	4.11 Membuat penyelesaian jahit tangan pada pada busana

KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR  
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN/MADRASAH ALIYAH KEJURUAN

Bidang Keahlian	: Pariwisata
Program Keahlian	: Tata Busana
Kompetensi Keahlian	: Tata Busana (C3)

Tujuan kurikulum mencakup empat aspek kompetensi, yaitu (1) aspek kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Aspek-aspek kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

Rumusan kompetensi sikap spiritual yaitu, “Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya”. Sedangkan rumusan kompetensi sikap sosial yaitu, “Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung-jawab, responsif, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasihat, penguatan, pembiasaan, dan pengkondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia”. 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.

Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
<p>3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Tata Busana pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.</p>	<p>4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Tata Busana. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.</p> <p>Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas</p>

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
	<p>spesifik di bawah pengawasan langsung.</p> <p>Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</p>

Mata Pelajaran : Desain Busana

Jam Pelajaran : 108 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Menerapkan desain busana anak sesuai dengan konsep colase	4.1 Membuat desain busana anak sesuai dengan konsep colase
3.2 Menganalisis pembuatan rok sesuai dengan konsep colase	4.2 Membuat desain rok sesuai dengan konsep colase
3.3 Menerapkan desain busana rumah sesuai dengan konsep colase	4.3 Membuat desain busana rumah sesuai dengan konsep colase
3.4 Menerapkan desain blus sesuai dengan konsep colase	4.4 Membuat desain blus sesuai dengan konsep colase
3.5 Menganalisis desain busana kerja wanita dengan proporsi ilustrasi ( 1:9 s/d 1:13 ) secara manual dan digital	4.5 Membuat desain busana kerja wanita dengan proporsi ilustrasi ( 1:9 s/d 1:13 ) secara manual dan digital
3.6 Menerapkan desain kemeja sesuai dengan konsep colase	4.6 Membuat desain kemeja sesuai dengan konsep colase
3.7 Menerapkan desain celana kerja sesuai dengan konsep colase	4.7 Membuat desain celana kerja sesuai dengan konsep colase
3.8 Menganalisis desain celana santai sesuai dengan konsep colase	4.8 Membuat desain celana santai sesuai dengan konsep colase
3.9 Menerapkan desain tunik sesuai dengan konsep colase	4.9 Membuat desain tunik sesuai dengan konsep colase
3.10 Menerapkan desain gamis secara digital sesuai dengan konsep colase	4.10 Membuat desain gamis secara digital sesuai dengan konsep colase
3.11 Menganalisis desain busana pesta wanita secara digital sesuai dengan konsep colase	4.11 Membuat desain busana pesta wanita secara digital sesuai dengan konsep colase
3.12 Menerapkan desain busana kerja pria secara digital sesuai dengan konsep colase	4.12 Membuat desain busana kerja pria secara digital sesuai dengan konsep colase
3.13 Menerapkan desain busana pesta pria secara digital sesuai dengan konsep colase	4.13 Membuat desain busana pesta pria secara digital sesuai dengan konsep colase
3.14 Menerapkan desain bolero secara digital sesuai dengan konsep colase	4.14 Membuat desain bolero secara digital sesuai dengan konsep colase
3.15 Menerapkan desain busana rompi secara digital sesuai dengan konsep colase	4.15 Membuat desain rompi secara digital sesuai dengan konsep colase

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.16 Menerapkan desain jas secara digital sesuai dengan konsep colase	4.16 Membuat desain jas secara digital sesuai dengan konsep colase
3.17 Menerapkan desain gaun secara digital sesuai dengan konsep colase	4.17 Membuat desain gaun secara digital sesuai dengan konsep colase
3.18 Menerapkan desain kamisol sesuai dengan konsep colase	4.18 Membuat desain kamisol sesuai dengan konsep colase
3.19 Menerapkan desain kebaya sesuai dengan konsep colase	4.19 Membuat desain kebaya sesuai dengan konsep colase
3.20 Mengevaluasi hasil pembuatan desain secara manual dan digital	4.20 Membuat laporan hasil evaluasi pembuatan desain secara manual dan digital

Mata Pelajaran : Pembuatan Hiasan Busana

Jam Pelajaran : 180 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Menerapkan tusuk dasar hiasan dalam suatu produk	4.1 Membuat tusuk dasar hiasan dalam suatu produk
3.2 Menganalisis rancangan (lab sheet) sulaman bordir dalam suatu produk	4.2 Membuat rancangan (lab sheet ) sulaman bordir dalam suatu produk
3.3 Menerapkan sulaman bordir dalam suatu produk	4.3 Membuat sulaman bordir dalam suatu produk
3.4 Menganalisis rancangan (lab sheet) sulaman fantasi dalam suatu produk	4.4 Membuat rancangan (lab sheet ) sulaman fantasi dalam suatu produk
3.5 Menerapkan sulaman fantasi dalam suatu produk	4.5 Membuat sulaman fantasi dalam suatu produk
3.6 Menganalisis rancangan (lab sheet) sulaman aplikasi dalam suatu produk	4.6 Membuat rancangan (lab sheet ) sulaman aplikasi dalam suatu produk
3.7 Menerapkan sulaman aplikasi dalam suatu produk	4.7 Membuat Sulaman aplikasi dalam suatu produk
3.8 Menganalisis rancangan (lab sheet) sulaman burci (payet) dalam suatu produk	4.8 Membuat rancangan (lab sheet ) Sulaman burci (payet) dalam suatu produk
3.9 Membuat sulaman burci (payet) dalam suatu produk	4.9 Membuat sulaman burci (payet) dalam suatu produk
3.10 Menganalisis rancangan (lab sheet) sulaman pita dalam suatu produk	4.10 Membuat rancangan (lab sheet) sulaman pita dalam suatu produk
3.11 Menerapkan sulaman pita dalam suatu produk	4.11 Membuat sulaman pita dalam suatu produk
3.12 Menganalisis rancangan (lab sheet) sulaman smock dalam suatu produk	4.12 Membuat rancangan (lab sheet) sulaman smock dalam suatu produk
3.13 Menerapkan sulaman smock dalam suatu produk	4.13 Membuat sulaman smock dalam suatu produk
3.14 Mengevaluasi pembuatan hiasan busana	4.14 Membuat laporan evaluasi pembuatan hias busana



Mata Pelajaran : Pembuatan Busana Custom Made

Jam Pelajaran : 766 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Menganalisis rancangan bahan (lab sheet) bolero / rompi	4.1 Membuat rancangan bahan (lab sheet) bolero / rompi
3.2 Menerapkan pembuatan bolero/rompi	4.2 Membuat bolero / rompi sesuai rancangan bahan (lab sheet)
3.3 Menganalisis rancangan bahan (lab sheet) jas (jacket)	4.3 Membuat rancangan bahan (lab sheet) jas (jacket)
3.4 Menerapkan pembuatan jas (jacket )	4.4 Membuat jas ( jacket ) sesuai rancangan bahan (lab sheet)
3.5 Menganalisis rancangan bahan (lab sheet) gaun (busana pesta)	4.5 Membuat rancangan bahan (lab sheet) gaun (busana pesta)
3.6 Menerapkan prosedur pembuatan gaun (busana pesta)	4.6 Membuat gaun (busana pesta) sesuai rancangan bahan (lab sheet)
3.7 Menganalisis rancangan bahan (lab sheet) kamisol (bustier)	4.7 Membuat rancangan bahan (lab sheet) kamisol (bustier)
3.8 Menerapkan pembuatan kamisol (bustier)	4.8 Membuat kamisol (bustier) sesuai rancangan bahan (lab sheet)
3.9 Menganalisis rancangan bahan (lab sheet) kebaya	4.9 Membuat rancangan bahan (lab sheet) kebaya
3.10 Menerapkan pembuatan kebaya	4.10 Membuat Kebaya sesuai rancangan bahan (lab sheet)
3.11 Mengevaluasi laporan pembuatan busana custom made	4.11 Membuat laporan evaluasi pembuatan busana custom made

Mata Pelajaran : Pembuatan Busana Industri

Jam Pelajaran : 660 JP (@ Menit)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Menganalisis pembuatan pola busana anak secara manual dan digital dengan sistem grading	4.1 Membuat pola busana anak secara manual dan digital dengan sistem grading
3.2 Menerapkan pembuatan busana anak	4.2 Membuat busana anak
3.3 Menganalisis perhitungan harga jual busana anak	4.3 Menghitung harga jual busana anak
3.4 Menganalisis pembuatan pola busana rumah secara manual dan digital dengan sistem grading	4.4 Membuat pola busana rumah secara manual dan digital dengan sistem grading
3.5 Menerapkan prosedur pembuatan busana rumah	4.5 Membuat busana rumah
3.6 Menganalisis perhitungan harga jual busana rumah	4.6 Menghitung harga jual busana rumah
3.7 Menganalisis pembuatan pola rok secara manual dan digital dengan sistem grading	4.7 Membuat pola rok secara manual dan digital dengan sistem grading
3.8 Menerapkan pembuatan rok	4.8 Membuat rok
3.9 Menerapkan perhitungan harga jual rok	4.9 Menghitung harga jual rok
3.10 Menganalisis pola kemeja secara manual dan digital dengan sistem grading	4.10 Membuat pola kemeja secara manual dan digital dengan sistem grading
3.11 Menganalisis pembuatan kemeja	4.11 Membuat kemeja
3.12 Menerapkan harga jual kemeja	4.12 Menghitung hasil harga jual kemeja
3.13 Menganalisis pola celana santai secara manual dan digital dengan sistem grading	4.13 Membuat pola celana santai dengan secara manual dan digital dengan sistem grading
3.14 Menganalisis pembuatan celana santai	4.14 Membuat celana santai
3.15 Memeriksa harga jual celana santai	4.15 Menghitung hasil perhitungan celana santai
3.16 Menganalisis pola tunik secara manual dan digital dengan sistem grading	4.16 Membuat pola tunik secara manual dan digital dengan sistem grading
3.17 Menganalisis pembuatan tunik	4.17 Membuat tunik

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.18 Memeriksa harga jual tunik	4.18 Menghitung harga jual tunik
3.19 Menganalisis pola gamis secara manual dan digital dengan sistem grading	4.19 Membuat pola gamis secara manual dan digital dengan sistem grading
3.20 Menganalisis pembuatan gamis	4.20 Membuat gamis
3.21 Memeriksa harga jual gamis	4.21 Menghitung hasil harga jual gamis
3.22 Menganalisis pola celana panjang secara manual dan digital dengan sistem grading	4.22 Membuat pola celana panjang secara manual dan digital dengan sistem grading
3.23 Menerapkan pembuatan celana panjang	4.23 Membuat celana panjang
3.24 Memeriksa harga jual celana panjang	4.24 Menghitung hasil harga jual celana panjang
3.25 Mengevaluasi hasil pembuatan busana industri	4.25 Membuat laporan hasil pembuatan busana industri

Mata Pelajaran : Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Jam Pelajaran : 350 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Memahami sikap dan perilaku wirausahawan	4.1 Memrepresentasikan sikap dan perilaku wirausahawan
3.2 Menganalisis peluang usaha produk barang/jasa	4.2 Menentukan peluang usaha produk barang/jasa
3.3 Memahami hak atas kekayaan intelektual	4.3 Memrepresentasikan hak atas kekayaan intelektual
3.4 Menganalisis konsep desain/ <i>prototype</i> dan kemasan produk barang/ jasa	4.4 Membuat desain/ <i>prototype</i> dan kemasan produk barang/jasa
3.5 Menganalisis proses kerja pembuatan <i>prototype</i> produk barang/jasa	4.5 Membuat alur dan proses kerja pembuatan <i>prototype</i> produk barang/jasa
3.6 Menganalisis lembar kerja/ gambar kerja untuk pembuatan <i>prototype</i> produk barang/jasa	4.6 Membuat lembar kerja/ gambar kerja untuk pembuatan <i>prototype</i> produk barang/jasa
3.7 Menganalisis biaya produksi <i>prototype</i> produk barang/jasa	4.7 Menghitung biaya produksi <i>prototype</i> produk barang/jasa
3.8 Menerapkan proses kerja pembuatan <i>prototype</i> produk barang/jasa	4.8 Membuat <i>prototype</i> produk barang/jasa
3.9 Menentukan pengujian kesesuaian fungsi <i>prototype</i> produk barang/jasa	4.9 Menguji <i>prototype</i> produk barang/jasa
3.10 Menganalisis perencanaan produksi massal	4.10 Membuat perencanaan produksi massal
3.11 Menentukan indikator keberhasilan tahapan produksi massal	4.11 Membuat indikator keberhasilan tahapan produksi missal
3.12 Menerapkan proses produksi massal	4.12 Melakukan produksi massal
3.13 Menerapkan metoda perakitan produk barang/jasa	4.13 Melakukan perakitan produk barang/jasa
3.14 Menganalisis prosedur pengujian kesesuaian fungsi produk barang/jasa	4.14 Melakukan pengujian produk barang/jasa
3.15 Mengevaluasi kesesuaian hasil produk dengan rancangan	4.15 Melakukan pemeriksaan produk sesuai dengan kriteria kelayakan produk/standar operasional
3.16 Memahami paparan deskriptif,	4.16 Menyusun paparan deskriptif,

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
naratif, argumentatif, atau persuasif tentang produk/jasa	naratif, argumentatif, atau persuasif tentang produk/jasa
3.17 Menentukan media promosi	4.17 Membuat media promosi berdasarkan segmentasi pasar
3.18 Menyeleksi strategi pemasaran	4.18 Melakukan pemasaran
3.19 Menilai perkembangan usaha	4.19 Membuat bagan perkembangan usaha
3.20 Menentukan standard laporan keuangan	4.20 Membuat laporan keuangan