



"Terbukti, lulusan SMK lebih siap bekerja"



SMK NEGERI 4 MALANG

Jl. Tanihbar 22 Malang 65117 | Telp./Fax: 0341-353798
www.smkn4-milg.info | email: smkn4@smkn4-milg.info

smkn
MALANG

SEKOLAH BERTARAF INTERNASIONAL

4

SEKOLAH BERTARAF INTERNASIONAL

Supported by :



Akiba Primary
Academic Institute



Pusat
Peningkatan
Kualitas
Nasional

PROGRAM KEAHLIAN

- PERSIAPAN GRAFIKA
- PRODUKSI GRAFIKA
- MULTIMEDIA
- REKAYASA PERANGKAT LUNAK
- ANIMASI

TERBUKTI LULUSAN SMK LEBIH SIAP KERJA

Jl. Tanihbar 22 Malang 65117 | Ph./Fx. 0341-353798
e-mail : surat@smkn4-milg.info | www.smkn4-milg.info

Kurikulum Implementatif di SMK Negeri 4 Malang

Drs. H. Supandi, S.Pd, M.Si
Kepala SMK Negeri 4 Malang
Pusgrafin – Jakarta, 22 Mei 2007

Profil SMKN 4 Malang

- 89 guru
- 23 staf
- 695 siswa kelas X
- 587 siswa kelas XI
- 486 siswa kelas XII

1.768 siswa

Proyeksi SMKN 4 Malang

- 2.146 siswa | 62 rombel 2007/2008
- 2.855 siswa | 80 rombel 2008/2009
- 4.752 siswa | 132 rombel 2009/2010
- 6.480 siswa | 180 rombel 2010/2011
- 7.776 siswa | 216 rombel 2011/2012

SMK Besar + SMK Internasional =
International Giant School

Sarana & Prasarana

- 25 ruang kelas
- 4 bengkel kerja Persiapan Grafika
- 4 bengkel kerja Produksi Grafika
- 2 bengkel kerja Multimedia
- 1 bengkel kerja RPL
- 1 bengkel kerja Animasi
- 2 laboratorium KKPI
- 1 laboratorium Bahasa Asing
- 1 ruang Perpustakaan
- 1 studio TV Edukasi Kota Malang
- 1 ruang konferensi
(ICT Center Kota Malang)

Sinkronisasi Kurikulum SMK 1994

- 1) peleburan (a) Teknik Susun Huruf Tangan dan (b) Teknik Cetak Tinggi.
- 2) pemangkasan (a) sejumlah pokok bahasan di mata diklat Normatif & Adaptif yang saling tumpang-tindih, dan (b) sejumlah kecakapan di mata diklat produktif yang tidak relevan dgn perkembangan teknologi grafika.
- 3) pembentukan (a) spesialisasi **Desain Grafis, Typesetting, Fotoreproduksi, & Teknik Pembuatan Acuan Cetak**, dan (b) spesialisasi **Teknik Cetak Sablon, Teknik Cetak Offset, Teknik Cetak Khusus, dan Teknik Jilid & Kemas**.
- 4) penetapan (a) sem. 1 & 2 sbg Program Dasar-dasar Grafika, (b) sem. 3 & 4 sbg Program Keahlian, (c) sem. 5 sbg masa Prakerin, dan (d) sem. 6 sbg Program Spesialisasi.
- 5) perpanjangan masa **Prakerin** menjadi **9 bln.**

Paradigma Kurikulum SMK Edisi 1999 [1/2]

- 1) pembelajaran berbasis waktu → **berbasis kompetensi**
- 2) fungsi guru sebagai instruktur → **fasilitator**
- 3) penilaian berdasarkan materi yang telah dijadwalkan → **penilaian objektif kepada setiap siswa**
- 4) intervensi guru → **otonomi guru**
- 5) kegiatan belajar-mengajar klasikal → **individual**
- 6) metode umum → **metode beragam**
- 7) penilaian tertutup → **penilaian terbuka & transparan**
- 8) penilaian khusus di sekolah → **penilaian 360°**

Paradigma Kurikulum SMK Edisi 1999 [2/2]

- 9) ketidak-pernahan siswa menggunakan haknya untuk memperbaiki nilai → siswa dapat menggunakan hak remedial dan/atau hak reinforcement
- 10) ketidaktahuan kompetensi apa yang harus dikuasainya → mengetahui kompetensi yang akan dikuasainya
- 11) textbook oriented → multi reference oriented
- 12) trimedia → multimedia

Sinkronisasi Kurikulum SMK Edisi 1999

- 1) peringkasan (a) Persiapan Grafika menjadi 3 spesialisasi: **Desain Grafis**, **Typesetting** & **Fotoreproduksi**, dan (b) Produksi Grafika menjadi 3 spesialisasi: **Teknik Cetak Sablon**, **Teknik Cetak Offset** dan **Teknik Jilid & Kemas**.
- 2) pemilihan program keahlian bersamaan dengan Penerimaan Siswa Baru (PSB) 2000/2001.
- 3) penetapan (a) sem. 1 & 2 sbg dasar-dasar Persiapan Grafika atau Produksi Grafika, (b) sem. 3 sbg program keahlian Persiapan Grafika atau Produksi Grafika, (c) sem. 4 & 5 sebagai masa Prakerin, dan (d) sem. 6 sebagai program Spesialisasi.
- 4) penetapan masa **Prakerin** dari 9 bulan menjadi **12 bulan** (1 tahun) secara bertahap.

SMK Grafika plus TIK

- 1999: E-Mail perdana SMKN 4 Malang
- 2000: Jaringan Internet
- 2001: Jaringan Informasi Sekolah
- 2002: Penerimaan Siswa Baru (PSB) Online
- 2003: Wide Area Network Kota Malang
- 2004: ICT Center Kota Malang
- 2005: SMK Besar
- 2005: Televisi Edukasi Kota Malang
- 2006: SMK Bertaraf Internasional
- 2006: Client ICT Center Kota Malang

Paradigma Kurikulum SMK Edisi 2004

- 1) supply oriented → market oriented
- 2) siswa ketergantungan → mandiri/otonom
- 3) siswa pasif belajar → siswa aktif belajar
- 4) kelonggaran waktu → disiplin waktu
- 5) toleran terhadap kegagalan → kegagalan adalah hal fatal
- 6) kegiatan simulasi → kegiatan nyata
- 7) tamat belajar → lulus dan kompeten

Langkah Strategis..

- 1) Sosialisasi internal Kurikulum SMK (Grafika & TIK) Edisi 2004.
- 2) Pendistribusian dokumen kurikulum kepada para guru normatif, adaptif dan produktif.
- 3) Penyusunan modul untuk di sekolah dan di industri.
- 4) Penyusunan silabus.
- 5) Pembuatan *Skill-Passport* (Paspur Kecakapan).
- 6) Pembuatan form Kartu Hasil Studi (KHS).
- 7) Pembuatan buku Raport model KBK.

Pendekatan Sistem..

- 1) Academic atau manajemen pendidikan model **semi perguruan tinggi**.
- 2) Life Skills (LS) atau **Kecakapan Hidup**.
- 3) Broad Based Curriculum (BBC) atau **Kurikulum Berbasis Luas**.
- 4) Competency Based Curriculum (CBC) atau **Kurikulum Berbasis Kompetensi**.

Pendekatan Metode..

- 1) Learning by doing (**Belajar sambil berkarya**)
- 2) Mastery learning (**Belajar tuntas**)
- 3) Individualized learning (**Belajar individual**)
- 4) Group learning (**Belajar kelompok**)
- 5) Modular system (**Sistem modul**)

Competence Based Training (**CBT**)

Production Based Training (**PBT**)

Pengembangan Sumber Daya Manusia [1/2]

- 1) Meningkatkan promosi kompetensi siswa melalui Prakerin Khusus di Lembaga Tinggi & Tertinggi Negara.
- 2) Meningkatkan kecakapan komunikasi bahasa Inggris guru & karyawan melalui Preparasi dan Tes TOEIC International dengan target rerata skor > 500.
- 3) Mengukur kompetensi siswa dalam kecakapan komunikasi bahasa Inggris melalui Tes TOEIC International dengan target rerata skor > 500.
- 4) Mengukur kompetensi siswa dalam Keterampilan Komputer & Pengelolaan Informasi (KKPI).

Pengembangan Sumber Daya Manusia [2/2]

- 5) Meningkatkan kecakapan & memutakhirkan wawasan guru produktif melalui program On the Job Training di perusahaan/industri grafika & multimedia, baik di dalam maupun di luar negeri.
- 6) Menambah wawasan & pengetahuan siswa, guru dan karyawan tentang perkembangan mutakhir teknologi grafika & multimedia melalui kunjungan ke Pameran/Expo Grafika & Multimedia, baik di dalam maupun di luar negeri.
- 7) Menyiapkan tim siswa berprestasi & potensial untuk menjuarai Lomba Kompetensi Siswa tingkat Nasional 2007.
- 8) Sertifikasi Kompetensi & Assessor bagi guru produktif.

Pengembangan Sumber Daya Sarana & Prasarana

- 1) Meningkatkan kualitas proses belajar dan mengajar - yang menarik dan menyenangkan - berbasis multimedia melalui penyediaan perangkat **LCD Data Projector** dan **Wallscreen** permanen di bengkel-bengkel kerja bidang keahlian Grafika dan ruang-ruang kelas;
- 2) Meningkatkan kesehatan, kesegaran dan kebugaran jasmani siswa, guru dan karyawan melalui penyediaan **Gymnasium** berikut peralatannya.
- 3) Menambah sarana praktik grafika berupa mesin **digital printing, imagesetter, platesetter**, dan **cetak offset** ukuran medium.

Pengembangan Sumber Daya Informasi & Komunikasi

- 1) Mengembangkan fasilitas **intranet** dan **internet** di SMKN 4 Malang untuk mendukung program edukasi dan administrasi berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.
- 2) Meningkatkan kualitas dan profesionalitas guru dengan penggunaan **Notebook** (**Laptop**) sebagai alat bantu belajar dan mengajar.
- 3) Mengembangkan fasilitas **intranet nirkabel** (**wireless**) antara SMKN 4 Malang dengan 40 sekolah (**client**) untuk mendukung program **e-Learning** di Kota Malang; dan
- 4) Melengkapi komputer dengan perangkat lunak standar yang berlisensi dan legal sebagai wujud kesadaran hak atas kekayaan intelektual.

Pengembangan Kemitraan Nasional & Internasional

- 1) Menjalin dan membina kemitraan nasional dan internasional dalam hal **Prakerin & Penyaluran Tamatan** SMKN 4 Malang **di dalam** dan **di luar negeri**
- 2) Menjalin dan membangun kemitraan dalam hal Pengembangan Sarana dan Prasarana SMKN 4 Malang dengan Alumni.



the leading school

SMKN 4 malang

OUR COMMITMENT

Sistem Manajemen Mutu (ISO 9001:2000) - Pembelajaran Bilingual (Indonesia-Inggris), Project Based Learning, Product Based Learning, E-learning - Sistem Informasi Manajemen Edukasi dan Bisnis berbasis Web, Cyberclass, Cyberlab, Cyberlibrary, Hotspot area for Internet Connection - Penghargaan Hak atau Kekayaan Intelektual - Kemitraan nasional dan Internasional dalam hal : job training, job placement, teacher/staff training, curriculum development, student/teacher exchange

digitalize | creative | entrepreneur | global communication

PROGRAM KEAHLIAN PRODUKSI GRAFIKA (PG)

adalah program keahlian yang mempersiapkan siswa menjadi tenaga trampil di bidang teknik reproduksi grafika (percetakan) mencakup penguasaan berbagai jenis mesin dalam industri percetakan hingga proses finishing dan pengemasan barang cetakan. Siswa dibekali ketrampilan berbagai teknik cetak offset, sablon, rami/khusus, pemahaman cara kerja mesin, praktik operasional mesin, perawatan dan pemeliharaan mesin, teknik jid dan benes, dan kalkulasi biaya produksi.

Peluang Kerja :

Menjadi operator mesin atau tenaga maintenance antara lain pada perusahaan yang bergerak di bidang percetakan, penerbitan (koran/majalah/buku), advertising, packaging (kemasan), dan/atau dapat pula berwirausaha.



PROGRAM KEAHLIAN PERSIAPAN GRAFIKA (PS)

adalah program keahlian yang mempersiapkan siswa menjadi tenaga trampil di bidang desain dan proses persiapan reproduksi grafika (media cetak). Siswa dibekali kemampuan dasar seni dan desain, penguasaan software desain grafis, penguasaan setting dan tata letak media, dan penguasaan proses fotoreproduksi.

Peluang Kerja :

Menjadi desainer grafis antara lain pada perusahaan yang bergerak di bidang percetakan, penerbitan (koran / majalah / buku), advertising, packaging (kemasan), repro house, digital printing, dan/atau dapat pula berwirausaha.

PROGRAM KEAHLIAN MULTIMEDIA (MM)

adalah program keahlian yang mempersiapkan siswa menjadi tenaga trampil di bidang desain dan penguasaan teknologi informasi multimedia. Siswa dibekali kemampuan dasar seni dan desain, penguasaan software desain grafis dan multimedia (2D/3D), desain web dan media interactive, fotografi, editing audio visual, dan animasi komputer.

Peluang Kerja :

Menjadi desainer multimedia antara lain pada perusahaan yang bergerak di bidang advertising, broadcasting (pertelevisian), editing audio visual, web design, produksi media pembelajaran (presentasi interaktif), dan company profile dan/atau dapat pula berwirausaha.

