Mitra ekstrakurikuler sekolah
sejak 2014

COMPANY PROFILE 2026

Light Education

Setiap pertemuan, satu karya nyata.

Dari percobaan sains hingga desain buatan sendiri, anak belajar dengan mencoba, membuat, dan mengembangkan idenya. Light Education mendampingi proses itu melalui kegiatan yang terarah dan hasil belajar yang dapat dilihat.



2014	40+	1.200+	12
Berdiri	Sekolah mitra	Murid per tahun	Program

UNTUK SEKOLAH

Ekstrakurikuler & ASA

Program ekstrakurikuler dan After School Activity di sekolah.

UNTUK KELUARGA

Light Labs

Kelas privat ke rumah atau online dengan kit yang dikirim.



Setiap pertemuan, satu karya nyata.

SATU SEMESTER BERSAMA KAMI

1. **Kelas demo / ASA Expo**
   Murid mencoba dan memilih program.
2. **Pertemuan pertama**
   Kenal alat dan bahan, lalu karya pertama.
3. **Setiap minggu**
   Satu topik, satu karya, laporan ke sekolah.
4. **Sepanjang semester**
   16 pertemuan dengan buku sesuai level.
5. **Karya dibawa pulang**
   Hasil proyek menjadi milik murid.
6. **Akhir semester**
   Rapor dan sertifikat untuk setiap murid.
7. **Semester berikutnya**
   Lanjut ke level berikutnya, materi baru.

WhatsApp 0822 99 444 333 · info@light-education.com
Instagram @lighteducation_ · www.light-education.com

ISI DOKUMEN

Daftar Isi & Peta Program

TENTANG KAMI
- Sekilas Light Education — 4
- Angka & jejak — 5
- Mengapa Light Education — 6

KERJA SAMA SEKOLAH
- Cara kerja sama — 7
- Yang diterima setiap murid — 8
- Menjaga mutu — 9
- Kisah mitra — 10
- Suasana kelas kami — 11

PROGRAM
- 12 program — 12–23

KEGIATAN
- ASA Expo & kelas demo — 24
- Holiday Class — 25
- Event & program khusus — 26

UNTUK KELUARGA
- Light Labs — 27
- Semua program versi Light Labs — 28

PENUTUP
- Tim yang terus belajar — 29
- Tanya jawab — 30
- Mari mulai · kontak — 31

Peta program per jenjang

Garis emas = jenjang yang dapat mengikuti

Program	TK	SD 1–2	SD 3–6	SMP	SMA	Hal
SAINS & TEKNOLOGI						
Science Art	●	●	●	●	●	12
Robotic	●	●	●	●	●	13
Games & Apps Maker		●	●	●	●	14
DESAIN & MEDIA						
Graphic Design		●	●	●	●	15
Photography		●	●	●	●	16
Video Editing		●	●	●	●	17
3D Modeling		●	●	●	●	18
Manga Drawing	●	●	●	●	●	19
SENI & KRIYA						
Ceramic	●	●	●	●	●	20
Origami	●	●	●	●	●	21
Fashion Design	●	●	●	●	●	22
OLAHRAGA						
Archery		●	●	●	●	23

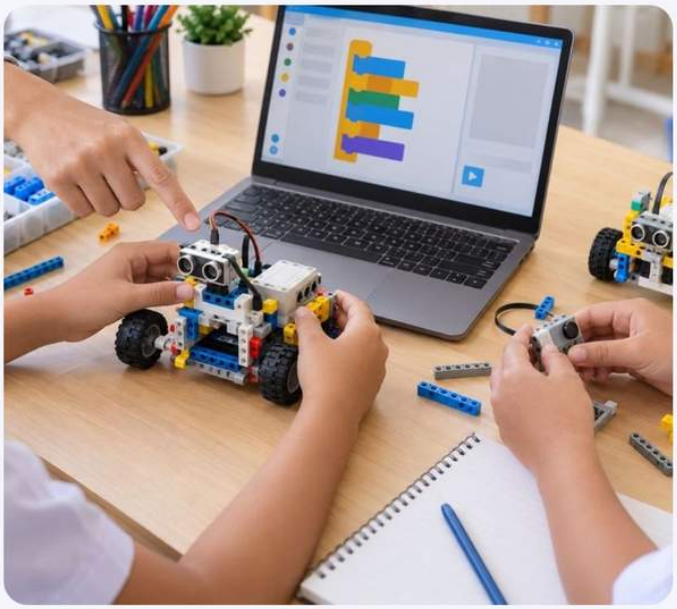
Program komputer mulai TK B. Semua program dapat diadakan sebagai ekstrakurikuler/ASA di sekolah, kelas Light Labs untuk keluarga, dan kelas dewasa.

TENTANG KAMI

Sekilas Light Education

Sejak 2014, Light Education bergerak di bidang pendidikan setelah sekolah di Jakarta dan sekitarnya. Kami memberi anak ruang untuk mengenali minat, mencoba keterampilan, dan belajar melalui karya.





UNTUK SEKOLAH

Inti layanan kami

Kerja sama dengan sekolah menjadi inti layanan kami. Melalui program ekstrakurikuler atau After School Activity (ASA), kami membawa guru, materi, dan kegiatan praktik ke kelas.

UNTUK KELUARGA

Light Labs

Pengalaman yang sama hadir lebih dekat dengan keluarga melalui Light Labs. Anak dapat belajar secara privat di rumah atau mengikuti kelas online dengan kit yang dikirim.

Dua pilihan layanan ini berangkat dari tujuan yang sama: mendampingi anak mengubah rasa ingin tahu menjadi pengalaman belajar yang nyata.

PERJALANAN KAMI

Angka & Jejak

Perjalanan Light Education tumbuh melalui kerja sama dengan sekolah dan pendampingan murid dari tahun ke tahun. Berikut gambaran layanan kami:

2014	40+	1.200+	60+	12
Tahun berdirinya Light Education	Sekolah mitra	Murid per tahun	Guru profesional	Program untuk beragam minat dan jenjang

Di balik angka tersebut ada kegiatan yang berlangsung di kelas: anak mencoba, guru membimbing, dan sekolah mengikuti perkembangannya. Pengalaman inilah yang kami bawa ke setiap kerja sama.







DIPERCAYA OLEH

HighScope Indonesia (Bintaro & Simatupang) · Jakarta Intercultural School (PI & Patimura) · New Zealand Independent School · Australian Independent School · Bina Bangsa School (Kb. Jeruk & PIK) · Singapore School Kb. Jeruk · Raffles School · ACG School · Ora et Labora Serpong · Al-Izhar Islamic School · Al-Jabr Islamic School · Global Islamic School · +28 sekolah lainnya

KEUNGGULAN

Mengapa Light Education

Bapak/Ibu membutuhkan kegiatan yang menarik bagi murid sekaligus mudah dipantau. Enam hal berikut mendukung pelaksanaannya.

Guru yang dipersiapkan

Guru lulus pelatihan internal TeachUp dan mendapat pembinaan setiap semester.

Kehadiran dan kegiatan tercatat

Kehadiran guru tercatat otomatis dengan lokasi GPS; koordinator menerima laporan singkat setiap pertemuan.

Kurikulum berkelanjutan

Empat tahap, 12 level: Beginner, Basic, Intermediate, Advance. Satu level = satu buku = satu semester (16 pertemuan).

Karya menjadi milik anak

Hasil proyek dapat dibawa pulang, dengan waktu penyerahan sesuai proses pengerjaannya.

Perkembangan terdokumentasi

Setiap semester ditutup dengan rapor dan sertifikat untuk murid.

Bisa mencoba lebih dahulu

Sekolah dapat mengikuti satu sesi kelas demo gratis sebelum memutuskan kerja sama.





UNTUK SEKOLAH

Cara Kerja Sama dengan Sekolah

Bapak/Ibu dapat memulai dengan mengenali program, lalu membahas kebutuhan sekolah bersama tim kami. Alurnya terdiri atas tujuh langkah:

1. **Company profile**
   Mengenal Light Education dan pilihan program.
2. **Penawaran**
   Menerima rincian program yang diajukan untuk sekolah.
3. **Pertemuan**
   Membahas jenjang murid, jadwal, ruang, dan kebutuhan pelaksanaan.
4. **Kelas demo / ASA Expo**
   Mengenalkan program melalui demo di sekolah sebelum pendaftaran dibuka.
5. **Pendaftaran**
   Sekolah membuka pendaftaran dengan dukungan materi informasi untuk orang tua.
6. **Kelas berjalan**
   Kelas dibuka setelah kuota terpenuhi; jadwal tetap setiap minggu, disertai laporan setiap pertemuan.
7. **Rapor & sertifikat**
   Murid menerima laporan perkembangan dan sertifikat pada akhir semester.



SEKOLAH MENYIAPKAN

- Ruang kelas (lapangan untuk Archery)
- Jadwal ekstrakurikuler

LIGHT EDUCATION MENYIAPKAN

- Guru membawa semua alat, bahan, dan buku
- Bahasa pengantar Indonesia atau Inggris
- Guru pengganti dari program yang sama tanpa biaya

Untuk memulai pembahasan, siapkan **kontak koordinator**, **perkiraan peserta**, dan **pilihan waktu kegiatan**.







UNTUK MURID

Yang Diterima Setiap Murid

Setiap murid mengikuti kegiatan dengan panduan belajar dan perlengkapan sesuai program. Hasilnya dapat berupa karya fisik, portofolio digital, atau catatan perkembangan keterampilan.

- **Buku atau modul** sebagai panduan belajar bertahap.
- **Kit dan perlengkapan program** sesuai kegiatan yang diikuti.
- **Hasil belajar pribadi**, seperti eksperimen, desain, kerajinan, atau portofolio.
- **Rapor perkembangan** pada akhir semester.
- **Sertifikat program** setiap semester.

Karya menjadi milik murid

Penyerahan karya mengikuti prosesnya. Hasil Ceramic yang melalui pembakaran dikembalikan setelah selesai. Pada Robotic, setiap semester murid membawa pulang robot yang dibuatnya. Kit Archery (finger guard, arm guard, power belt) juga dibawa pulang murid. Dengan begitu, orang tua dapat mengikuti apa yang dipelajari anak.





MUTU KELAS

Bagaimana Kami Menjaga Mutu

Mutu kelas dijaga melalui persiapan guru, materi yang terstruktur, dan catatan pelaksanaan. Guru lulus pelatihan internal TeachUp serta mendapat pembinaan setiap semester.

KURIKULUM 4 TAHAP · 12 LEVEL

Beginner
Level 1–2 · TK

Basic
Level 1–6 · SD

Intermediate
Level 1–2 · umumnya SMP

Advance
Level 1–2 · umumnya SMA

1 level = 1 buku = 1 semester (16 pertemuan). Murid baru mulai sesuai usia: TK di Beginner, SD sampai SMA di Basic 1.

Setiap pertemuan

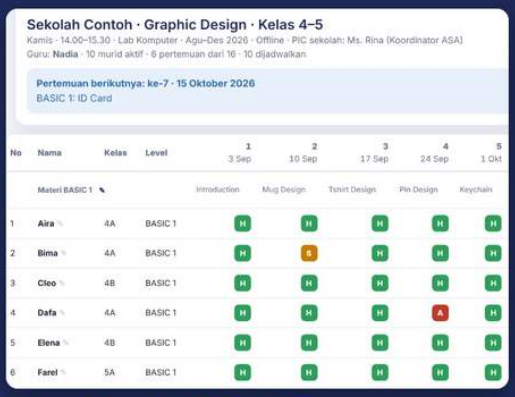
Saat tiba di sekolah, kehadiran guru tercatat otomatis beserta lokasi GPS. Laporan setiap pertemuan dikirimkan kepada koordinator sekolah.

Akhir semester

Rapor merangkum perkembangan murid dan sertifikat menandai pembelajarannya. Bapak/Ibu memiliki catatan untuk mengikuti pelaksanaan kelas sekaligus perjalanan belajar setiap anak.

CONTOH CATATAN & DOKUMEN

Tampilan asli sistem · data murid fiktif



Absensi & materi · Portal Guru



Rapor semester



Sertifikat

Check-in GPS guru · Portal Guru — kehadiran tercatat otomatis beserta jarak dari titik sekolah

Guru	Sekolah	Hari	Masuk / keluar	Jarak	Status
Ms. Nadia	Sekolah Contoh	Kam 8 Okt	Masuk **13.52** Keluar **15.38**	24 m ±12 m	terverifikasi

KISAH MITRA

Bersama Jakarta Intercultural School sejak 2016

Kemitraan terpanjang dan terbesar kami. Setiap semester, ratusan murid memilih kelas Light Education sebagai After School Activity, dan sebagian besar program kami berjalan bersamaan di sekolah ini.

2016
Mulai bermitra · 10 tahun berjalan

200+
Murid setiap semester

9
Program berjalan bersamaan

±60
Murid Graphic Design per semester

Science Art · Games & Apps Maker · **Graphic Design** · Photography · Video Editing · Manga Drawing · Ceramic · Origami · Fashion Design



PALING DIMINATI

Graphic Design

Murid benar-benar mendapatkan hasil yang bisa dipakai: desainnya dicetak menjadi kaus, mug, atau poster miliknya sendiri. Karena itu, kelas Graphic Design di JIS bisa mencapai sekitar 60 murid dalam satu semester.

Cara kami melayani sekolah dengan banyak kelas

Kelas dibagi sesuai kuota

1 guru untuk 4–10 murid dan 2 guru hingga 20 murid. Lebih dari 20 murid dibuka kelas kedua, guru tambahan tanpa biaya.

Guru pengganti siap

Bila guru berhalangan, guru dari program yang sama menggantikan tanpa biaya, sehingga jadwal kelas tetap berjalan.

Satu pola laporan

Setiap kelas tercatat di Portal Guru: absensi dan laporan tiap pertemuan, lalu rapor dan sertifikat di akhir semester.

GALERI

Suasana Kelas Kami

Foto dari kelas-kelas kami di sekolah mitra: anak mencoba, guru mendampingi, dan setiap pertemuan menghasilkan karya.



PROGRAM 1/12 · SAINS & TEKNOLOGI

Science Art

Kindergarten – High School · TK–SMA



Anak mengenal konsep sains melalui percobaan tentang warna, reaksi, udara, air, dan cahaya. Mereka berlatih mengamati perubahan serta mencatat hasilnya dalam jurnal eksperimen.

Metode: offline di sekolah · online tersedia

Durasi: 1 jam/minggu

Murid: 8–25/kelas (offline) · 50 (online)

Bahasa: Indonesia atau Inggris

Pengajar: 1 guru per 4–10 murid · 2 guru s.d. 20 murid · >20 murid dibuka kelas kedua · guru tambahan gratis

KIT / SEMESTER
Alat lab disediakan; bahan percobaan disiapkan tiap sesi

PERALATAN MURID
Komputer & internet stabil (khusus kelas online)

FASILITAS DARI SEKOLAH
Ruang kelas (dan area luar untuk beberapa kegiatan)

CONTOH PROYEK
Gunung berapi, lampu lava, indikator pH dari kubis merah, kawah bulan, tornado dalam botol

Yang diterima murid

- ✓ Hasil eksperimen dibawa pulang setiap pertemuan (slime, lampu lava, kristal, dll.)
- ✓ Perlengkapan keselamatan pribadi: kacamata, pelindung tangan, masker, jas lab
- ✓ Alat sains: pipet tetes, kaca pembesar
- ✓ Buku lab tiap level & jurnal sains
- ✓ Rapor & laporan perkembangan
- ✓ Sertifikat Science Art setiap semester
- ✓ Dokumentasi foto & video sesuai permintaan

Tingkatan belajar

12 level · 4 tahap · 1 level = 1 buku = 1 semester (16 pertemuan)

1 **BEGINNER** · Level 1–2 · TK A–B
Alat: Kaca pembesar, kotak raba, playdough, pipet besar
- Lima indra lewat percobaan sederhana
- Menanam biji, mengamati hewan kecil dan cuaca

2 **BASIC** · Level 1–6 · SD
Alat: Pipet, senter, magnet, termometer digital, kacamata pelindung
- Warna, air, cahaya, bunyi, dan gerak
- Uji adil dan merancang solusi: filter air, tanggul banjir

3 **INTERMEDIATE** · Level 1–2 · umumnya SMP
Alat: Timbangan digital, multimeter, mikroskop klip ponsel
- Mengukur, mengulang tiga kali, lalu membuat grafik
- Proyek Young Scientist sampai papan display

4 **ADVANCE** · Level 1–2 · umumnya SMA
Alat: Sensor ponsel, pH/TDS meter, spreadsheet
- Lab terapan: cyanotype, bioplastik, kualitas air
- Riset mandiri, poster ilmiah, dan pameran


Kegiatan kelas


Suasana kelas


Material kit


Karya murid

PROGRAM 2/12 · SAINS & TEKNOLOGI

Robotic

Kindergarten – High School · TK–SMA



Anak merakit robot, mengenal motor dan sensor, lalu belajar memberi perintah melalui pemrograman. Materi berkembang dari konstruksi mekanis menuju proyek robot yang dapat dikendalikan melalui ponsel.

Metode: offline di sekolah · online tersedia

Durasi: 1 jam/minggu

Murid: 8–25/kelas (offline) · 50 (online)

Bahasa: Indonesia atau Inggris

Pengajar: 1 guru per 4–10 murid · 2 guru s.d. 20 murid · >20 murid dibuka kelas kedua · guru tambahan gratis

KIT / SEMESTER
Set konstruksi robot untuk setiap murid

PERALATAN MURID
Komputer & internet stabil (khusus kelas online)

FASILITAS DARI SEKOLAH
Ruang kelas (dan area luar untuk beberapa kegiatan)

CONTOH PROYEK
Robot pengikut garis, lengan robot, robot pemilah warna, robot pengantar barang (IoT)

Yang diterima murid

- ✓ Robot yang dibuatnya, dibawa pulang setiap semester
- ✓ Kotak alat untuk menyimpan komponen
- ✓ Buku tiap level & jurnal teknik
- ✓ Rapor & laporan perkembangan
- ✓ Sertifikat Robotic setiap semester
- ✓ Dokumentasi foto & video sesuai permintaan

Tingkatan belajar

12 level · 4 tahap · 1 level = 1 buku = 1 semester (16 pertemuan)

1 BEGINNER · Level 1–2 · TK A–B
Alat: Bata besar, lalu bata bermotor (tanpa layar)
- Menyusun bata kokoh, pola warna, dan roda
- Motor dan gigi besar-kecil; robot bergerak pertama

2 BASIC · Level 1–6 · SD
Alat: Set konstruksi bermotor, lalu brick pintar dan coding blok
- Roda gigi, tuas, katrol, dan robot berjalan
- Sensor sentuh, jarak, warna; misi, sumo, labirin

3 INTERMEDIATE · Level 1–2 · umumnya SMP
Alat: Rangka logam + mikrokontroler (coding blok → kode teks)
- Breadboard, LED, servo, sensor ultrasonik
- Rover otonom dan lengan robot

4 ADVANCE · Level 1–2 · umumnya SMA
Alat: Mikrokontroler IoT, rangka logam, aplikasi ponsel
- Robot dikendalikan dan dipantau dari ponsel
- Proyek akhir sendiri dan mini kompetisi


Kegiatan kelas


Suasana kelas


Material kit


Karya murid

PROGRAM 3/12 · SAINS & TEKNOLOGI

Games & Apps Maker

Kindergarten B – High School · TK B–SMA

Anak mempelajari logika permainan dan aplikasi melalui penyusunan objek, tampilan, serta perintah sederhana. Mereka mengembangkan proyek yang dapat dijalankan, diuji, dan dilanjutkan, dari Scratch hingga GameMaker Studio.



Metode: offline di sekolah · online tersedia

Durasi: 1 jam/minggu

Murid: 8–25/kelas (offline) · 50 (online)

Bahasa: Indonesia atau Inggris

Pengajar: 1 guru per 4–10 murid · 2 guru s.d. 20 murid · >20 murid dibuka kelas kedua · guru tambahan gratis

KIT / SEMESTER
Game buatan sendiri yang bisa dimainkan (file proyek milik murid)

PERALATAN MURID
Komputer & internet stabil (khusus kelas online)

FASILITAS DARI SEKOLAH
Ruang kelas (dan area luar untuk beberapa kegiatan)

CONTOH PROYEK
Game skor & hitung mundur, game berlevel, platformer, game untuk acara sekolah

Yang diterima murid

- ✓ Game buatan sendiri yang bisa dimainkan, di flash disk
- ✓ Berkas proyek untuk dilanjutkan di rumah
- ✓ Buku latihan tiap level
- ✓ Rapor & laporan perkembangan
- ✓ Sertifikat Games & Apps Maker setiap semester
- ✓ Dokumentasi foto & video sesuai permintaan

Tingkatan belajar

12 level · 4 tahap · 1 level = 1 buku = 1 semester (16 pertemuan)

1 BEGINNER · Level 1–2 · TK B–SD 1
Alat: Tanpa layar, lalu tablet (blok sentuh)
- Aturan permainan dengan kartu panah
- Game pertama dimainkan bersama teman dan orang tua

2 BASIC · Level 1–6 · SD
Alat: Scratch
- Gerak, skor, nyawa, level, dan clone
- Rencana desain, uji main, proyek game sendiri

3 INTERMEDIATE · Level 1–2 · umumnya SMP
Alat: GameMaker Studio (GML Visual → kode GML)
- Fisika platformer, state machine, dan array
- Merancang level yang diuji teman

4 ADVANCE · Level 1–2 · umumnya SMA
Alat: GameMaker Studio (GML)
- Dungeon acak dan musuh yang mencari jalan
- Game jam, rilis web, dan press kit


Kegiatan kelas


Suasana kelas


Material kit


Karya murid

PROGRAM 4/12 · DESAIN & MEDIA

Graphic Design

Kindergarten B – High School · TK B–SMA

Anak mengolah bentuk, warna, teks, dan gambar untuk menyampaikan ide secara visual. Desain dikembangkan menjadi produk cetak dan portofolio digital yang menyimpan perjalanan karyanya.



Metode: offline di sekolah · online tersedia

Durasi: 1 jam/minggu

Murid: 8–25/kelas (offline) · 50 (online)

Bahasa: Indonesia atau Inggris

Pengajar: 1 guru per 4–10 murid · 2 guru s.d. 20 murid · >20 murid dibuka kelas kedua · guru tambahan gratis

KIT / SEMESTER
Cetak desain buatan murid (kaus, mug, stiker, dll.)

PERALATAN MURID
Komputer & internet stabil (khusus kelas online)

FASILITAS DARI SEKOLAH
Ruang kelas (dan area luar untuk beberapa kegiatan)

CONTOH PROYEK
Desain kaus, mug, dan stiker, poster, kemasan dari jaring lipat, identitas klub

Yang diterima murid

- ✓ Produk cetak dari desain sendiri: kaus, mug, stiker
- ✓ Portofolio desain (berkas sumber & ekspor) di flash disk
- ✓ Buku latihan tiap level
- ✓ Rapor & laporan perkembangan
- ✓ Sertifikat Graphic Design setiap semester
- ✓ Dokumentasi foto & video sesuai permintaan

Tingkatan belajar

12 level · 4 tahap · 1 level = 1 buku = 1 semester (16 pertemuan)

1 **BEGINNER** · Level 1–2 · TK B–SD 1
Alat: Kertas, krayon, cap spons, lalu tablet & template Photopea
- Warna, bentuk, dan satu gambar utama
- Dari layar ke kertas: lencana tercetak

2 **BASIC** · Level 1–6 · SD
Alat: Photopea
- Kontras, warna, susunan teks, grid, dan pola
- Kemasan dari jaring lipat dan identitas klub

3 **INTERMEDIATE** · Level 1–2 · umumnya SMP
Alat: Adobe Illustrator
- Desain vektor: pen tool, Pathfinder, pola
- Dieline kemasan dan file siap cetak

4 **ADVANCE** · Level 1–2 · umumnya SMA
Alat: Adobe Illustrator
- Identitas merek untuk klien nyata
- Portofolio digital dan pameran akhir


Kegiatan kelas


Suasana kelas


Material kit


Karya murid

PROGRAM 5/12 · DESAIN & MEDIA

Photography

Kindergarten B – High School · TK B–SMA



Anak mengenal komposisi, cahaya, dan pengaturan kamera melalui praktik memotret. Mereka belajar memilih teknik sesuai hasil yang diinginkan serta mengumpulkan foto dalam scrapbook pribadi.

Metode: offline di sekolah · online tersedia

Durasi: 1 jam/minggu

Murid: 8–25/kelas (offline) · 50 (online)

Bahasa: Indonesia atau Inggris

Pengajar: 1 guru per 4–10 murid · 2 guru s.d. 20 murid · >20 murid dibuka kelas kedua · guru tambahan gratis

KIT / SEMESTER
Scrapbook fotografi setiap semester

PERALATAN MURID
Komputer & internet stabil (khusus kelas online)

FASILITAS DARI SEKOLAH
Ruang kelas (dan area luar untuk beberapa kegiatan)

CONTOH PROYEK
Close-up, freeze motion, siluet, panning, esai foto

Yang diterima murid

- ✓ Scrapbook foto karya murid sendiri (dicetak)
- ✓ Memory card / flash disk berisi semua foto
- ✓ Buku latihan tiap level
- ✓ Rapor & laporan perkembangan
- ✓ Sertifikat Photography setiap semester
- ✓ Dokumentasi foto & video sesuai permintaan

Tingkatan belajar

12 level · 4 tahap · 1 level = 1 buku = 1 semester (16 pertemuan)

1 **BEGINNER** · Level 1–2 · TK B–SD 1
Alat: Bingkai kertas, lalu kamera anak atau digital mode Auto
- Melihat lewat bingkai: warna, bentuk, dekat-jauh
- Memegang kamera dengan aman dan foto tajam

2 **BASIC** · Level 1–6 · SD
Alat: Kamera digital, lalu DSLR
- Komposisi, sudut pandang, dan arah cahaya
- Aperture, ISO, shutter speed, dan cerita foto

3 **INTERMEDIATE** · Level 1–2 · umumnya SMP
Alat: DSLR mode manual, lampu studio, Adobe Lightroom
- Mode manual penuh, histogram, metering
- Panning, makro, dan foto produk

4 **ADVANCE** · Level 1–2 · umumnya SMA
Alat: DSLR mode manual, Adobe Lightroom
- Esai foto dan liputan acara sekolah
- Portofolio 15 foto dan pameran publik


Kegiatan kelas


Suasana kelas


Material kit


Karya murid

PROGRAM 6/12 · DESAIN & MEDIA

Video Editing

Kindergarten B – High School · TK B–SMA

Anak menyunting gambar, suara, dan transisi hingga menjadi video yang utuh. Dari bumper dan intro hingga film pendek, hasil videonya menjadi portofolio digital.



Metode: offline di sekolah · online tersedia

Durasi: 1 jam/minggu

Murid: 8–25/kelas (offline) · 50 (online)

Bahasa: Indonesia atau Inggris

Pengajar: 1 guru per 4–10 murid · 2 guru s.d. 20 murid · >20 murid dibuka kelas kedua · guru tambahan gratis

KIT / SEMESTER

Paket latihan berisi klip, musik, dan efek suara; semua video jadi milik murid

PERALATAN MURID

Komputer & internet stabil (khusus kelas online)

FASILITAS DARI SEKOLAH

Ruang kelas (dan area luar untuk beberapa kegiatan)

CONTOH PROYEK

Video profil kelas, bumper & intro, iklan layar hijau, motion graphics

Yang diterima murid

- ✓ Video jadi (bumper, intro, iklan pendek) sebagai portofolio di flash disk
- ✓ Template proyek & aset yang dipakai di kelas
- ✓ Buku latihan tiap level
- ✓ Rapor & laporan perkembangan
- ✓ Sertifikat Video Editing setiap semester
- ✓ Dokumentasi foto & video sesuai permintaan

Tingkatan belajar

12 level · 4 tahap · 1 level = 1 buku = 1 semester (16 pertemuan)

1 **BEGINNER** · Level 1–2 · TK B–SD 1

Alat: Kartu gambar & flipbook, lalu tablet

- Shot dekat dan jauh, merekam stabil
- Menyusun klip sesuai storyboard

2 **BASIC** · Level 1–6 · SD

Alat: Canva, lalu Adobe Premiere Pro

- Klip, linimasa, judul, musik, efek suara
- Narasi, caption, multitrack, dan subtitle

3 **INTERMEDIATE** · Level 1–2 · umumnya SMP

Alat: Adobe After Effects + Premiere Pro

- Motion graphics dan bumper logo
- Layar hijau, compositing, motion tracking

4 **ADVANCE** · Level 1–2 · umumnya SMA

Alat: Adobe Premiere Pro + After Effects

- Film pendek dari naskah sampai pemutaran
- Brief nyata: promo sekolah, iklan, showreel



Kegiatan kelas



Suasana kelas



Material kit



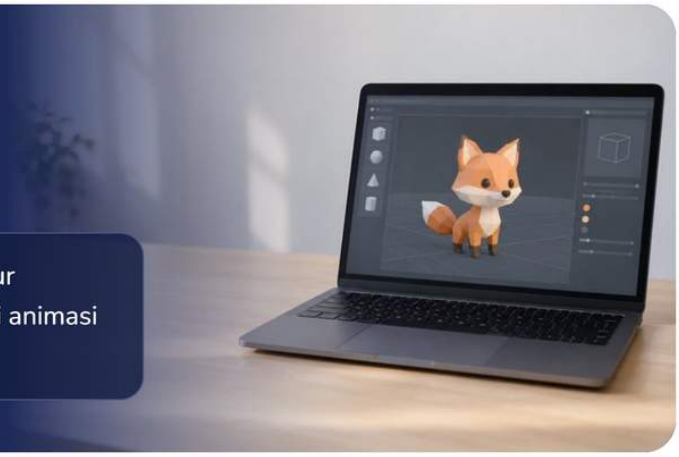
Karya murid

PROGRAM 7/12 · DESAIN & MEDIA

3D Modeling

Kindergarten B – High School · TK B–SMA

Anak membentuk karakter tiga dimensi dan mengatur geraknya. Model yang dibuat dikembangkan menjadi animasi pendek, lengkap dengan suara.



Metode: offline di sekolah · online tersedia

Durasi: 1 jam/minggu

Murid: 8–25/kelas (offline) · 50 (online)

Bahasa: Indonesia atau Inggris

Pengajar: 1 guru per 4–10 murid · 2 guru s.d. 20 murid · >20 murid dibuka kelas kedua · guru tambahan gratis

KIT / SEMESTER
Karya cetak 3D buatan sendiri (dua karya per level mulai Basic) & file proyek

PERALATAN MURID
Komputer & internet stabil (khusus kelas online)

FASILITAS DARI SEKOLAH
Ruang kelas (dan area luar untuk beberapa kegiatan)

CONTOH PROYEK
Karakter 3D orisinal, ekspresi wajah, objek & template, animasi pendek

Yang diterima murid

- ✓ Karya cetak 3D untuk dibawa pulang + animasi pendek sebagai portofolio
- ✓ Template proyek 3D & video tutorial
- ✓ Buku latihan tiap level
- ✓ Rapor & laporan perkembangan
- ✓ Sertifikat 3D Modeling setiap semester
- ✓ Dokumentasi foto & video sesuai permintaan

Tingkatan belajar

12 level · 4 tahap · 1 level = 1 buku = 1 semester (16 pertemuan)

1 BEGINNER · Level 1–2 · TK B–SD 1
Alat: Playdough dan balok, lalu tablet (aplikasi blok 3D)
- Bentuk 3D dari playdough dan balok
- Stop motion dan karya pertama dicetak 3D

2 BASIC · Level 1–6 · SD
Alat: Blender; karya dicetak 3D
- Ruang 3D, bentuk dasar, dan keyframe
- Karakter, film pendek, dan proyek mandiri

3 INTERMEDIATE · Level 1–2 · umumnya SMP
Alat: Blender (UV, Texture Paint, Armature)
- Modeling karakter, tekstur, dan render
- Rigging, ekspresi wajah, dan walk cycle

4 ADVANCE · Level 1–2 · umumnya SMA
Alat: Blender, Audacity
- Film animasi pendek bersuara
- Visualisasi produk dan demo reel


Kegiatan kelas


Suasana kelas


Material kit


Karya murid

PROGRAM 8/12 · DESAIN & MEDIA

Manga Drawing

Kindergarten – High School · TK–SMA

Anak menggambar karakter dengan ekspresi dan pose, lalu belajar pewarnaan dan komposisi. Ceritanya dituangkan dalam komik dengan karakter buatan sendiri.



Metode: offline di sekolah · online tersedia

Durasi: 1 jam/minggu

Murid: 8–25/kelas (offline) · 50 (online)

Bahasa: Indonesia atau Inggris

Pengajar: 1 guru per 4–10 murid · 2 guru s.d. 20 murid · >20 murid dibuka kelas kedua · guru tambahan gratis

KIT / SEMESTER
Buku latihan A4 tiap level berisi tutorial langkah demi langkah

PERALATAN MURID
Komputer & internet stabil (khusus kelas online)

FASILITAS DARI SEKOLAH
Ruang kelas (dan area luar untuk beberapa kegiatan)

CONTOH PROYEK
Wajah karakter, ekspresi & pose, pewarnaan dan komposisi, komik 4 panel dengan karakter sendiri

Yang diterima murid

- ✓ Scrapbook manga berisi karya murid sendiri
- ✓ Perlengkapan manga (pensil, fineliner, screentone, penghapus)
- ✓ Buku latihan A4 tiap level
- ✓ Rapor & laporan perkembangan
- ✓ Sertifikat Manga Drawing setiap semester
- ✓ Dokumentasi foto & video sesuai permintaan

Tingkatan belajar

12 level · 4 tahap · 1 level = 1 buku = 1 semester (16 pertemuan)

1 **BEGINNER** · Level 1–2 · TK A–B
Alat: Pensil tebal, krayon/pensil warna, stiker
- Mata manga besar dan wajah kawaii
- Chibi langkah demi langkah

2 **BASIC** · Level 1–6 · SD
Alat: Pensil HB, penghapus, fineliner, pensil warna
- Proporsi kepala, mata, rambut, ekspresi
- Karakter berbadan penuh dan cerita dalam panel

3 **INTERMEDIATE** · Level 1–2 · umumnya SMP
Alat: Pensil HB, fineliner, pensil warna
- Ilustrasi berwarna: shading dan highlight
- Karakter tematik dengan properti dan pakaian

4 **ADVANCE** · Level 1–2 · umumnya SMA
Alat: Pensil HB, fineliner, halaman panel komik
- Karakter orisinal bergaya streetwear
- Manga 8 halaman, zine, dan portofolio


Kegiatan kelas


Suasana kelas


Material kit


Karya murid

PROGRAM 9/12 · SENI & KRIYA

Ceramic

Kindergarten – High School · TK–SMA

Anak membentuk tanah liat melalui teknik pijit, pilin, dan perakitan sebelum mengenal roda putar. Karya diselesaikan sesuai level, termasuk pembakaran dan pewarnaan atau pelapisan glasir.



Metode: offline di sekolah · online tersedia

Durasi: 1 jam/minggu

Murid: 8–25/kelas (offline) · 50 (online)

Bahasa: Indonesia atau Inggris

Pengajar: 1 guru per 4–10 murid · 2 guru s.d. 20 murid · >20 murid dibuka kelas kedua · guru tambahan gratis

KIT / SEMESTER
Tanah liat setiap minggu & karya keramik murid sendiri

PERALATAN MURID
Tidak perlu membawa apa pun (semua alat disediakan)

FASILITAS DARI SEKOLAH
Ruang kelas (dan area luar untuk beberapa kegiatan)

CONTOH PROYEK
Mangkuk pijit, hewan tanah liat, piring berbentuk daun, cangkir dari roda putar

Yang diterima murid

- ✓ Karya keramik sendiri, dibakar & diwarnai (level atas diglasir), dikembalikan dalam 7–14 hari
- ✓ 1 kg tanah liat setiap pertemuan
- ✓ Set alat pribadi: alat pahat, bentuk, jarum, ukir & potong
- ✓ Rapor & laporan perkembangan
- ✓ Sertifikat Ceramic setiap semester
- ✓ Dokumentasi foto & video sesuai permintaan

Tingkatan belajar

12 level · 4 tahap · 1 level = 1 buku = 1 semester (16 pertemuan)

1 **BEGINNER** · Level 1–2 · TK A–B
Alat: Playdough dan air-dry clay; tanpa tungku
- Meremas, menggulung, dan menekan tanah liat
- Tekstur, stempel, pot jempol, dan pilin kecil

2 **BASIC** · Level 1–6 · SD
Alat: Tanah liat, roda putar bergiliran; tungku oleh staf
- Pinch, coil, slab, tekstur, gores-dan-slip
- Tokoh, hewan, dan desain karya sendiri

3 **INTERMEDIATE** · Level 1–2 · umumnya SMP
Alat: Stoneware, roda putar mandiri, slip casting, glasir
- Centering, silinder, dan trimming
- Cetakan tekan, slip casting, dan uji glasir

4 **ADVANCE** · Level 1–2 · umumnya SMA
Alat: Roda putar, cetakan gips, underglaze
- Set peralatan makan dan desain permukaan
- Patung berongga, relief, dan pameran keramik


Kegiatan kelas


Suasana kelas


Material kit


Karya murid

PROGRAM 10/12 · SENI & KRIYA

Origami

Kindergarten – High School · TK–SMA



Anak mempelajari lipatan dasar dan cara membaca diagram untuk membentuk kertas. Keterampilan berkembang dari satu lembar menuju model gabungan dengan bentuk dan warna yang lebih beragam.

Metode: offline di sekolah · online tersedia

Durasi: 1 jam/minggu

Murid: 8–25/kelas (offline) · 50 (online)

Bahasa: Indonesia atau Inggris

Pengajar: 1 guru per 4–10 murid · 2 guru s.d. 20 murid · >20 murid dibuka kelas kedua · guru tambahan gratis

KIT / SEMESTER
Toolbox & bahan origami

PERALATAN MURID
Tidak perlu membawa apa pun (semua bahan disediakan)

FASILITAS DARI SEKOLAH
Ruang kelas (dan area luar untuk beberapa kegiatan)

CONTOH PROYEK
Burung bangau, hewan, bunga, naga dari beberapa lembar kertas

Yang diterima murid

- ✓ Karya origami dibawa pulang setiap pertemuan
- ✓ Toolbox, alat & kertas origami
- ✓ Buku materi & video tutorial
- ✓ Rapor & laporan perkembangan
- ✓ Sertifikat Origami setiap semester
- ✓ Dokumentasi foto & video sesuai permintaan

Tingkatan belajar

12 level · 4 tahap · 1 level = 1 buku = 1 semester (16 pertemuan)

1 **BEGINNER** · Level 1–2 · TK A–B
Alat: Kertas origami 15 dan 20 cm, krayon; tanpa gunting
- Melipat dua dan menekan lipatan rapi
- Wajah hewan dan diorama sederhana

2 **BASIC** · Level 1–6 · SD
Alat: Kertas origami 10–25 cm, pita kertas; tanpa lem
- Bangau, katak lompat, dan kotak
- Origami modular dan burung rancangan sendiri

3 **INTERMEDIATE** · Level 1–2 · umumnya SMP
Alat: Kertas tipis dan tebal, tulang lipat, botol semprot
- Tessellation, Miura-ori, kirigami, pop-up
- Box-pleating dan wet-folding

4 **ADVANCE** · Level 1–2 · umumnya SMA
Alat: Kertas besar, stylus
- Membaca dan merancang crease pattern
- Instalasi gantung, foto karya, portofolio


Kegiatan kelas


Suasana kelas


Material kit


Karya murid

PROGRAM 11/12 · SENI & KRIYA

Fashion Design

Kindergarten – High School · TK–SMA

Anak mempelajari proporsi tubuh, menggambar busana, serta memadukan warna, pola, dan kain. Dari sketsa itu mereka membuat miniatur busana, lalu berkembang menuju koleksi kecil bertema.



Metode: offline di sekolah · online tersedia

Durasi: 1 jam/minggu

Murid: 8–25/kelas (offline) · 50 (online)

Bahasa: Indonesia atau Inggris

Pengajar: 1 guru per 4–10 murid · 2 guru s.d. 20 murid · >20 murid dibuka kelas kedua · guru tambahan gratis

KIT / SEMESTER
Bahan jahit di kelas; semua karya jahitan dibawa pulang

PERALATAN MURID
Komputer & internet stabil (khusus kelas online)

FASILITAS DARI SEKOLAH
Ruang kelas (dan area luar untuk beberapa kegiatan)

CONTOH PROYEK
Boneka kertas, busana boneka, koleksi mini tiga benda, upcycling denim

Yang diterima murid

- ✓ Miniatur busana dari desain sendiri (flanel & kain), mengikuti buku
- ✓ Buku desain busana & buku sketsa
- ✓ Bahan jahit dan alat desain disediakan di kelas
- ✓ Rapor & laporan perkembangan
- ✓ Sertifikat Fashion Design setiap semester
- ✓ Dokumentasi foto & video sesuai permintaan

Tingkatan belajar

12 level · 4 tahap · 1 level = 1 buku = 1 semester (16 pertemuan)

1 **BEGINNER** · Level 1–2 · TK A–B
Alat: Boneka kertas, flanel pra-potong, kartu jelujur; tanpa jarum
- Warna, motif, dan kain lewat boneka kertas
- Kartu jelujur sebagai latihan jahit pertama

2 **BASIC** · Level 1–6 · SD
Alat: Jarum, benang, kain katun dan flanel; jahit tangan
- Garis, warna, figur, dan jahitan tangan dasar
- Busana boneka dan koleksi mini tiga benda

3 **INTERMEDIATE** · Level 1–2 · umumnya SMP
Alat: Croquis, kertas pola, mesin jahit (diawasi guru)
- Ilustrasi fashion dengan croquis
- Pola sendiri, jahit mesin, upcycling denim

4 **ADVANCE** · Level 1–2 · umumnya SMA
Alat: Mesin jahit, kertas pola, kain pilihan
- Riset tren, toile, dan fitting
- Koleksi tiga look dan fashion show


Kegiatan kelas


Suasana kelas


Material kit


Karya murid

PROGRAM 12/12 · OLAHRAGA

Archery

Elementary Grade 1 – High School · SD kelas 1–SMA

Anak mempelajari aturan keselamatan dan teknik memanah, dari posisi tubuh, menarik busur, dan membidik hingga melepaskan anak panah. Latihan berkembang menuju pencatatan skor dan konsistensi bidikan.



Metode: offline di sekolah
Durasi: 1 jam/minggu
Murid: 8–25/kelas
Bahasa: Indonesia atau Inggris
Pengajar: 1 guru per 4–10 murid · 2 guru s.d. 20 murid · >20 murid dibuka kelas kedua · guru tambahan gratis

KIT / SEMESTER
Finger guard, arm guard, power belt, dll. (dibawa pulang)

PERALATAN MURID
Tidak perlu membawa apa pun (busur, anak panah & pelindung disediakan)

FASILITAS DARI SEKOLAH
Lapangan terbuka atau aula dengan jalur tembak aman (min. 10 m)

CONTOH PRAKTIK
Teknik tembakan dasar, horse bow, latihan busur ILF/FITA dan compound bow

Yang diterima murid

- ✓ Kit pribadi dibawa pulang: finger guard, arm guard, power belt
- ✓ Buku latihan tiap level untuk memantau kemajuan
- ✓ Busur & anak panah disediakan di kelas
- ✓ Rapor & laporan perkembangan
- ✓ Sertifikat Archery setiap semester
- ✓ Dokumentasi foto & video sesuai permintaan

Tingkatan belajar

12 level · 4 tahap · 1 level = 1 buku = 1 semester (16 pertemuan)

1 **BEGINNER** · Level 1–2 · SD kelas 1–2
Alat: Busur latihan sangat ringan, anak panah suction cup
- Aturan aman dan aba-aba di garis tembak
- Tarik, bidik, dan lepas dari jarak dekat

2 **BASIC** · Level 1–6 · SD
Alat: Busur latihan recurve, lalu horse bow
- Sembilan langkah teknik, stance sampai follow-through
- Ronde skor 8–15 m dan lomba mini

3 **INTERMEDIATE** · Level 1–2 · umumnya SMP
Alat: Busur ILF/FITA recurve dan compound
- Merakit dan menyetel recurve serta compound
- Ronde skor 18–30 m sesuai lapangan

4 **ADVANCE** · Level 1–2 · umumnya SMA
Alat: ILF/FITA recurve, compound, horse bow, target 3D
- Bow tuning dasar dan aturan lomba resmi
- Field archery dan turnamen sekolah


Kegiatan kelas


Suasana kelas


Material kit


Hasil latihan

COBA LEBIH DAHULU

ASA Expo & Kelas Demo

Melihat kegiatan secara langsung membantu Bapak/Ibu mengenali kecocokan program dengan murid dan lingkungan sekolah.

ASA Expo

Kegiatan demo program di sekolah sebelum pendaftaran dibuka. Kegiatan ini tersedia gratis untuk mengenalkan pilihan ekstrakurikuler kepada calon peserta.

Kelas demo

Sekolah dapat mencoba satu sesi pembelajaran sebelum memutuskan kerja sama, dan melihat cara guru mendampingi murid, penggunaan perlengkapan, serta suasana kegiatan.







Hubungi tim kami untuk membahas program yang ingin dikenalkan serta waktu pelaksanaannya. Siapkan informasi jenjang peserta dan ruang yang tersedia agar kegiatan dapat direncanakan sesuai kebutuhan sekolah.

KELAS LIBURAN

Holiday Class

Liburan sekolah dapat menjadi waktu untuk mencoba minat baru atau melanjutkan proyek yang disukai anak. Light Education menyediakan **Holiday Class** dengan kegiatan praktik yang dipandu guru.






Program dipilih bersama sekolah dari 12 program kami. Anak dapat, misalnya, membuat desainnya sendiri, membentuk tanah liat, menjalankan eksperimen, atau merakit robot sesuai tema kelas.

UNTUK SEKOLAH

Bapak/Ibu dapat menghubungi tim kami untuk membahas kegiatan liburan bagi murid sekolah.

UNTUK KELUARGA · LIGHT LABS

Keluarga juga dapat mengikuti kelas liburan melalui Light Labs, secara privat di rumah atau online dengan kit.

Format 5 atau 10 hari, satu sesi per hari 60–90 menit; sesi 2 jam dapat diatur dengan harga khusus. Setiap anak membawa pulang proyeknya. Tema dan jadwal disesuaikan dengan peserta.

UNTUK SEMUA PROGRAM

Event & Program Khusus

Selain kelas rutin, setiap program kami dapat dikemas menjadi event sesuai permintaan — dari sains dan robotik hingga keramik, desain, fotografi, dan panahan. Guru, alat, dan bahan kami siapkan.

UNTUK SEKOLAH & LEMBAGA

Pelatihan guru 2–3 hari

Untuk sekolah yang ingin menjalankan kelas sendiri: kurikulum 12 level, lesson plan, lembar kerja murid, dan rekomendasi alat.

Persiapan lomba

6–8 sesi untuk murid SD akhir hingga SMA yang akan ikut lomba sekolah atau nasional, sampai karyanya siap tanding.

Family Day & CSR perusahaan

Pesta berkarya untuk 30–100 anak karyawan dengan pos kegiatan bergiliran; setiap anak membawa pulang karyanya.

Kelas dewasa (orang tua & guru)

Kelas custom untuk setiap program dengan buku dewasa 12 modul. Pilih paket 4, 8, atau 12 pertemuan, atau modul tertentu; biaya bahan sudah termasuk. Setelah 12 modul dapat lanjut ke Intermediate.

UNTUK KELUARGA

Pesta ulang tahun

2 jam di rumah atau tempat acara untuk 6–12 anak; setiap tamu membuat karyanya sendiri.

Kelas orang tua & anak

Sesi akhir pekan 2 jam, satu proyek bersama. Cocok untuk Hari Ayah, Hari Ibu, atau Sabtu pagi.

Kelas tematik

Paket singkat 4 sesi dengan satu tema pilihan dari program yang diminati anak.

Weekend Workshop

Satu sesi 90 menit untuk komunitas, kafe, atau kelompok — langkah awal sebelum paket.

Host Class

Tuan rumah mengajak 4–6 anak tetangga; guru datang seminggu sekali, biaya dibagi, anak tuan rumah gratis.

Voucher hadiah

Voucher 4 sesi beserta perlengkapan program, dalam kartu fisik atau digital atas nama pemberi.

Semua event disiapkan sesuai permintaan. Sampaikan program, jumlah peserta, lokasi, dan tanggal yang diinginkan — tim kami menyusun rancangan acaranya.

UNTUK KELUARGA

Light Labs

Light Labs menghadirkan pengalaman belajar Light Education lebih dekat dengan keluarga. Anak dari TK hingga SMA dapat mengikuti kelas sesuai rentang jenjang masing-masing program.





Privat ke rumah
Di seluruh Jabodetabek, dengan guru yang membawa perlengkapan.

Online dengan kit
Kelas online dengan kit yang dikirim ke rumah.

Materi dan level dipilih sesuai usia serta kemampuan anak. **Semua 12 program kami tersedia dalam versi Light Labs** — dari sains, robotik, dan desain hingga keramik, fashion, dan panahan — dengan pendampingan guru.

Kelas percobaan pertama gratis. Bapak/Ibu dapat mengenali cara belajarnya lebih dahulu, lalu membahas jadwal dan pilihan kelas yang sesuai untuk keluarga.

LIGHT LABS

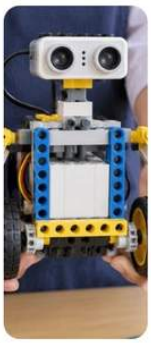
Semua Program, Versi Light Labs

Setiap program dapat diikuti secara privat di rumah atau online dengan kit. Materi dan level mengikuti kurikulum yang sama dengan kelas di sekolah.



Science Art
TK–SMA

Eksperimen gunung berapi, pelangi, dan lampu lava, dicatat dalam jurnal sains.



Robotic
TK–SMA

Merakit, memprogram, dan menguji robot, dari motor hingga kendali ponsel.



Games & Apps Maker
TK B–SMA

Membuat game dan aplikasi sendiri yang bisa dimainkan.



Graphic Design
TK B–SMA

Desain mug, kaus, atau poster yang dicetak dan dikirim ke rumah.



Photography
TK B–SMA

Belajar memotret dan menyusun scrapbook foto pribadi.



Video Editing
TK B–SMA

Menyunting video pendek hingga menjadi portofolio.



3D Modeling
TK B–SMA

Membuat karakter 3D dan animasi pendek.



Manga Drawing
TK–SMA

Menggambar karakter dan komik dengan cerita sendiri.



Ceramic
TK–SMA

Mangkuk, hewan, dan ubin dari tanah liat, dibakar sebelum dikirim kembali.



Origami
TK–SMA

Melipat model dari satu lembar hingga model gabungan.



Fashion Design
TK–SMA

Sketsa busana dan miniatur busana dari kain dan flanel.



Archery
SD kelas 1–SMA

Kelas privat di lokasi dengan jalur tembak aman (min. 10 m); kit dibawa pulang.

TIM KAMI

Tim yang Terus Belajar

60+
guru
profesional

Light Education didukung **60+ guru profesional**. Guru lulus pelatihan internal TeachUp dan mendapat pembinaan setiap semester. Persiapan serta pendampingan ini mendukung pelaksanaan materi secara terarah di kelas.

Guru Light Labs juga memiliki pengalaman mengajar di sekolah mitra. Pengalaman mendampingi anak dalam kegiatan praktik dibawa ke kelas privat maupun online.







Bonus kemitraan: pelatihan guru sekolah

Kerja sama kami turut mendukung pengembangan guru sekolah. Pada setiap semester berjalan, sekolah mitra memperoleh **satu sesi pelatihan guru gratis berupa lokakarya 90 menit**. Pelatihan ini memberi kesempatan bagi tim sekolah untuk mencoba materi dan pendekatan praktik bersama tim Light Education.

TOPIK PILIHAN SEKOLAH

- Science Art
- Robotic
- Graphic Design
- Penggunaan alat AI untuk guru

TANYA JAWAB

Pertanyaan yang Sering Diajukan Sekolah

Berapa jumlah murid untuk membuka kelas?

Kelas dibuka setelah kuota terpenuhi, umumnya 8–25 murid per kelas. Lebih dari 20 murid dibuka kelas kedua.

Apa yang perlu disiapkan sekolah?

Ruang kelas (lapangan untuk Archery) dan jadwal ekstrakurikuler. Guru kami membawa alat, bahan, dan buku.

Berapa guru yang mendampingi?

1 guru untuk 4–10 murid dan 2 guru hingga 20 murid. Guru tambahan tanpa biaya.

Bagaimana jika guru berhalangan?

Guru dari program yang sama menggantikan tanpa biaya, sehingga jadwal tetap berjalan.

Bahasa pengantarnya apa?

Bahasa Indonesia atau Inggris, sesuai kebutuhan sekolah.

Laporan apa yang diterima sekolah?

Laporan setiap pertemuan untuk koordinator, serta rapor dan sertifikat murid di akhir semester.

Apakah murid yang sudah pernah ikut akan mengulang dari awal?

Tidak. Murid melanjutkan ke level berikutnya sesuai catatan perkembangannya.

Murid sudah pernah kursus di tempat lain. Apakah harus mulai dari awal?

Tidak selalu. Kami melakukan asesmen terlebih dahulu, lalu menempatkan murid di level yang sesuai hasilnya.

Bisakah satu kelas berisi murid dari level berbeda?

Bisa, dengan guru yang sama selama kelas tetap kondusif. Bila kelasnya besar, murid dibagi per level.

Apakah karya murid dibawa pulang?

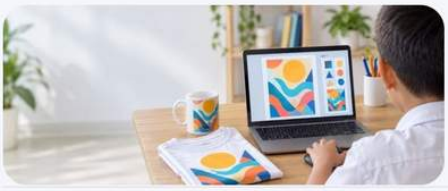
Ya. Waktu penyerahan mengikuti prosesnya, misalnya keramik dikembalikan setelah pembakaran.

Bisakah sekolah mencoba dulu?

Bisa. Kelas demo atau ASA Expo tersedia gratis sebelum pendaftaran dibuka.

Bagaimana sistem biayanya?

Biaya dihitung per murid per pertemuan, ditambah kit per semester untuk program yang memakai kit. Rinciannya ada di penawaran untuk sekolah Anda.







HUBUNGI KAMI

Mari Mulai dari Satu Pengalaman





UNTUK SEKOLAH

Bapak/Ibu ingin mengenalkan pilihan ekstrakurikuler kepada murid? Hubungi kami untuk menjadwalkan **kelas demo gratis** atau membahas **ASA Expo**. Sampaikan jenjang peserta, program yang diminati, dan pilihan waktu kegiatan.

UNTUK KELUARGA · LIGHT LABS

Mulai dengan **kelas percobaan pertama gratis**. Ceritakan usia anak, minatnya, serta pilihan belajar privat di rumah atau online dengan kit.

WhatsApp
0822 99 444 333

Email
info@light-education.com

Instagram
@lighteducation_

Website
www.light-education.com

Pindai untuk **WhatsApp**

Pindai untuk **Instagram**

Pindai untuk **Website**


LIGHT EDUCATION
after school activities