

1. **Target**
2. Siswa SMK TKJ
3. Siswa Prakerin SMK
4. Umum
5. **Syarat Peserta**
6. Memiliki kemauan yang besar untuk belajar \*
7. Memiliki perangkat sendiri (Laptop)
8. **Materi**
9. **Materi Dasar**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Materi** | | |
| **Ilmu Komputer** | **Networking** | **Umum** |
| 1 | Computer Basic   1. Pengenalan hardware 2. Merakit PC 3. Pengenalan Software 4. Instalasi system operasi 5. Instalasi software standar | Jaringan Komputer   1. Konsep dasar jaringan computer 2. Perangkat jaringan komputer 3. Topologi 4. Pembuatan media transmisi 5. *Wireline* 6. *Wireless* 7. IP Address 8. Subneting IP Address 9. Membangun jaringan LAN sederhana | Ms-Office   1. Ms-Word 2. Ms-Excel 3. Ms-Power Point |
| 2 |  | Linux Server   1. Pengenalan Linux Debia 2. Instalasi Debian 3. Konfigurasi IP address 4. Routing 5. DNS Server 6. WEB Server 7. FTP Server 8. Mail Server 9. Dst. | Desain Grafis   1. Corel Draw |
| 3 |  | Mikrotik   1. Materi 2. Dst. |  |
| 4 |  | Cisco   1. materi 2. dst. |  |
| 5 |  | Windows Server   1. materi 2. dst |  |

1. **Materi Lanjutan**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Materi** | |
| **Web Development** |  |
| 1 | Front End Development   1. HTML 2. CSS 3. Java Script 4. Dst. |  |
| 2 | Back End Development   1. PHP 2. MysQl 3. Dst. |  |

1. **Metode Pembelajaran**

System pembelajaran yang digunakan yaitu Project Based Learnig. Pembelajaran berbasis project atau *project based learning* merupakan model belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata.

Mengigat bahwa masing-masing peserta memiliki gaya belajar yang berbeda, maka Pembelajaran Berbasis Proyek memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif.

Pada Pembelajaran Berbasis Proyek memiliki beberapa karaktersitik berikut ini, yaitu:

1. Peserta membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja
2. Adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta
3. Peserta mendesain porses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan
4. Peserta secara kolaboratif bertanggung jawab untuk mengakses dan mengeloa informasi untuk memecahkan permasalahan
5. Proses evaluasi dijalankan secara kontinyu
6. Peserta secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan
7. Produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif
8. Situasi pembelajaran sangan toleran terhadap kesalahan dan perubahan
9. **Hasil Akhir**

Setelah peserta melalui beberapa tahap pembelajaran, diharapkan:

1. **Siswa**
2. Memiliki skill sesuai dengan kompetensi keahliannya (TKJ)
3. Persiapan dalam mengikuti Ujian Kompetensi Kejuruan (UKK)
4. Persiapan dalam mengikuti Lomba Kompetensi Siswa (LKS)
5. Sebagai bekal untuk terjun kedunia industry/kerja
6. Bias membuka peluang usaha
7. **Umum**
8. Meningkatkan skill dibidang komputer