Hasil Identifikasi Kompetensi Dasar

Mata Pelajaran : Pemrograman Dasar

Kelas : X

Satuan Pendidikan : SMK/MAK

| **Kompetensi Dasar**  **KI 3** | **Kompetensi Dasar**  **KI 4** | **Materi Pokok** |
| --- | --- | --- |
| 3.1 Menerapkan alur logika pemrograman komputer  3.2 Memahami perangkat lunak bahasa pemrograman  3.3 Menerapkan alur pemrograman de-ngan struktur bahasa pemrograman komputer | 4.1 Membuat alur logika pemrograman kom-puter  4.2 Melakukan instalasi perangkat lunak ba-hasa pemrograman  4.3 Menulis kode pemrograman sesuai de-ngan aturan dan sintaks bahasa pem-rograman | - Pemrograman komputer |
| 3.4 Menerapkan penggunaan tipe data, variabel, konstanta, operator, dan eks-presi  3.5 Menerapkan operasi aritmatika dan lo-gika | 4.4 Membuat kode program dengan tipe data, variabel, konstanta, operator, dan ekspresi  4.5 Membuat kode program dengan operasi aritmatika dan logika | * Tipe data, varia-bel, konstanta, operator, dan ekspresi |
| 3.6 Menerapkan struktur kontrol perca-bangan dalam bahasa pemrograman | 4.6 Membuat kode program struktur kontrol percabangan | * Struktur kontrol percabangan |
| 3.7 Menerapkan struktur kontrol perulang-an dalam bahasa pemrograman | 4.7 Membuat kode program struktur kontrol perulangan | * Struktur kontrol perulangan |
| 3.8 Menganalisis penggunaan array untuk penyimpanan data di memori | 4.8 Membuat kode program untuk menampilkan kumpulan data array | * Array |
| 3.9 Menerapkan penggunaan fungsi | 4.9 Membuat kode program menggunakan fungsi | * Fungsi |
| 3.10 Menerapkan pembuatan antarmuka (*user interface*) pada aplikasi  3.11 Menerapkan berbagai struktur kontrol dalam aplikasi antarmuka (*user inter-face*)  3.12 Menganalisis pembuatan aplikasi se-derhana berbasis antarmuka (*user interface*)  3.13 Mengevaluasi *debugging* pada aplikasi sederhana  3.14 Mengevaluasi paket installer aplikasi sederhana | 4.10 Membuat antarmuka (*user interface*) pa-da aplikasi  4.11 Membuat kode program berbagai struktur kontrol dalam aplikasi antarmuka (*user interface*)  4.12 Membuat aplikasi sederhana berbasis antarmuka (*user interface*)  4.13 Menggunakan *debugging* pada aplikasi sederhana  4.14 Memformulasikan paket installer aplikasi sederhana | * Aplikasi berbasis antarmuka |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mengetahui  Kepala Sekolah |  | Jambi, Juli 2018  Guru Mata Pelajaran |
| ===================== |  | Muhammad Hadi Saputra |