Identifikasi KI, KD untuk Menetapkan

Kegiatan Pembelajaran (TM, PT, KMTT)

Mata Pelajaran : Pemrograman Dasar

Kelas : X

Satuan Pendidikan : SMK/MAK

**Kompetensi Inti:**

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. 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

| **Kompetensi Inti** | **Kompetensi Dasar** | **Materi Pembelajaran** | **Indikator** | **Jenis Kegiatan Pembelajaran** | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TM** | **PT** | **KMTT** |
| 3. Memahami, me-nerapkan, meng-analisis, dan mengevaluasi tentang penge-tahuan faktual, konseptual, ope-rasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan ling-kup kerja Dasar-dasar Teknik Komputer dan Informatika pada tingkat teknis, spesifik, detail, dan kompleks, berkenaan de-ngan ilmu pe-ngetahuan, tek-nologi, seni, bu-daya, dan huma-niora dalam kon-teks pengem-bangan potensi diri sebagai ba-gian dari keluar-ga, sekolah, du-nia kerja, warga masyarakat nasi-onal, regional, dan internasional  4. Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggu-nakan alat, infor-masi, dan prose-dur kerja yang lazim dilakukan serta menyele-saikan masalah sederhana sesu-ai dengan bi-dang dan lingkup kerja Dasar-da-sar Teknik Kom-puter dan Infor-matika Menampilkan ki-nerja mandiri de-ngan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja  Menunjukan ke-terampilan me-nalar, mengolah, dan menyaji se-cara efektif, kre-atif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, ko-munikatif, dan solutif dalam ra-nah abstrak ter-kait dengan pe-ngembangan dari yang dipela-jarinya di seko-lah, serta mam-pu melaksana-kan tugas spe-sifik di bawah pengawasan langsung    Menunjukkan ke-terampilan mem-persepsi, kesiap-an, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan ge-rak alami, sam-pai dengan tin-dakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengem-bangan dari yang dipelajari-nya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah penga-wasan langsung | 3.1 Menerapkan alur logika pemrogram-an komputer  3.2 Memahami pe-rangkat lunak ba-hasa pemrogram-an  3.3 Menerapkan alur pemrograman de-ngan struktur ba-hasa pemrogram-an komputer  4.1 Membuat alur logi-ka pemrograman komputer  4.2 Melakukan instala-si perangkat lunak bahasa pemrog-raman  4.3 Menulis kode pem-rograman sesuai dengan aturan dan sintaks bahasa pemrograman | * Alur pemrog-raman kompu-ter * Logika dan al-goritma * Algoritma menggunakan bahasa natural * *Pseudocode* * *Flowchart* * Struktur algorit-ma * Bahasa pem-rograman * Microsoft Visual Basic * Pemrograman Visual Basic | - Menjelaskan dan menerap-kan alur logika pemrograman komputer  - Mempraktikkan pembuatan alur logika pemrograman komputer  - Memahami dan menjelaskan perangkat lunak bahasa pemrograman  - Mempraktikkan instalasi pe-rangkat lunak bahasa pem-rograman  - Menjelaskan dan menerap-kan alur pemrograman de-ngan struktur bahasa pem-rograman komputer  - Membuat kode program de-ngan beberapa bahasa pem-rograman sesuai dengan aturan  - Menggunakan perangkat lu-nak aplikasi pemrograman |  |  |  |
| 3.4 Menerapkan peng-gunaan tipe data, variabel, konstan-ta, operator, dan ekspresi  3.5 Menerapkan ope-rasi aritmatika dan logika  4.4 Membuat kode program dengan ti-pe data, variabel, konstanta, opera-tor, dan ekspresi  4.5 Membuat kode program dengan operasi aritmatika dan logika | * Tipe data * Variabel * Konstanta * Operator * Ekspresi | - Memahami penulisan tipe data, variabel, dan konstanta dalam Visual Basic  - Menentukan tipe data, vari-abel, dan konstanta dalam menyelesaikan permasalah-an pemrograman  - Memahami macam-macam operator dan ekspresi dalam Visual Basic  - Menggunakan operator dan ekspresi yang tepat dalam menyelesaikan masalah pemrograman  - Menguraikan kegunaan ope-rasi aritmatika dan logika de-ngan tepat  - Menggunakan operasi arit-matika dan logika dalam me-nyelesaikan masalah pem-rograman |  |  |  |
| 3.6 Menerapkan struk-tur kontrol perca-bangan dalam ba-hasa pemrogram-an  4.6 Membuat kode program struktur kontrol percabang-an | * Struktur kontrol * If Then * If Then Else * If Then ElseIf Else End If * If bertingkat * Select case * Select case berkondisi | - Memahami jenis-jenis struk-tur kontrol pada bahasa pem-rograman  - Memahami dan menerapkan struktur kontrol percabangan dalam bahasa pemrograman  - Memahami macam-macam struktur kontrol percabangan dalam bahasa pemrograman  - Menggunakan algoritma struktur kontrol percabangan dalam menyelesaikan masa-lah pemrograman |  |  |  |
| 3.7 Menerapkan struk-tur kontrol per-ulangan dalam ba-hasa pemrogram-an  4.7 Membuat kode program struktur kontrol perulangan | * Definisi struktur kontrol perulangan * Do Loop * While Wend * For Next * Perulangan bertingkat | - Memahami algoritma struktur kontrol perulangan  - Memahami macam-macam struktur kontrol pengulangan  - Menjelaskan dan menerap-kan struktur kontrol perulang-an  - Menggunakan algoritma struktur kontrol perulangan dalam menyelesaikan masa-lah pemrograman |  |  |  |
| 3.8 Menganalisis penggunaan array untuk penyimpan-an data di memori  4.8 Membuat kode program untuk me-nampilkan kumpul-an data array | * Definisi array * Array satu di-mensi * Array multi-dimensi | - Memahami dan menjelaskan pengertian array  - Memahami jenis-jenis array  - Memahami penggunaan array untuk penyimpanan da-ta di memori  - Membuat dan menggunakan array dalam menyelesaikan masalah pemrograman |  |  |  |
| 3.9 Menerapkan peng-gunaan fungsi  4.9 Membuat kode program menggu-nakan fungsi | * Pengertian pro-sedur * *Subroutine pro-cedure* * *Function proce-dure* | - Memahami pengertian fungsi  - Memahami pengertian prose-dur  - Menjelaskan dan menerap-kan fungsi dalam pemrog-raman  - Membuat dan menggunakan fungsi dalam menyelesaikan masalah pemrograman |  |  |  |
| 3.10 Menerapkan pem-buatan antarmuka (*user interface*) pa-da aplikasi  3.11 Menerapkan ber-bagai struktur kon-trol dalam aplikasi antarmuka (*user interface*)  3.12 Menganalisis pem-buatan aplikasi se-derhana berbasis antarmuka (*user interface*)  3.13 Mengevaluasi *de-bugging* pada apli-kasi sederhana  3.14 Mengevaluasi pa-ket installer apli-kasi sederhana  4.10 Membuat antar-muka (*user inter-face*) pada aplikasi  4.11 Membuat kode program berbagai struktur kontrol da-lam aplikasi antar-muka (*user inter-face*)  4.12 Membuat aplikasi sederhana ber-basis antarmuka (*user interface*)  4.13 Menggunakan *de-bugging* pada apli-kasi sederhana  4.14 Memformulasikan paket installer apli-kasi sederhana | * Antarmuka pengguna (*user interface*) apli-kasi * Prinsip utama desain antar-muka aplikasi (*user interface*) * Membuat ber-bagai aplikasi sederhana * *Debugging* apli-kasi sederhana * Membuat in-staller aplikasi | - Memahami pembuatan antar-muka (*user interface*) pada aplikasi  - Membuat antarmuka (*user in-terface*) pada aplikasi se-suai dengan prinsip desain an-tarmuka  - Membuat aplikasi berbasis antarmuka sederhana de-ngan berbagai struktur kon-trol  - Memahami dan menjelaskan *debugging* pada aplikasi se-derhana  - Melakukan *debugging* pada aplikasi sederhana  - Melakukan evaluasi paket in-staller aplikasi  - Membuat paket installer apli-kasi |  |  |  |

**Keterangan**:

TM : Tatap Muka

PT : Penugasan Terstruktur

KMTT : Kegiatan Mandiri Tidak Terstruktur

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mengetahui  Kepala Sekolah |  | Bangko, Juli 2018  Guru Mata Pelajaran |
| ==================== |  | =========================== |