# Pemetaan Kompetensi

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** | **Indikator** | **Materi Pokok** | **Ruang Lingkup** | | | | | | | **Alokasi Waktu** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** |
| 1. Memahami, menerap-kan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasi-onal dasar, dan meta-kognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Dasar-dasar Tek-nik Komputer dan In-formatika pada tingkat teknis, spesifik, detail, dan kompleks, ber-kenaan dengan ilmu pengetahuan, tekno-logi, seni, budaya, dan humaniora dalam kon-teks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat na-sional, regional, dan internasional 2. Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, in-formasi, dan prosedur kerja yang lazim dila-kukan serta menyele-saikan masalah seder-hana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Dasar-dasar Tek-nik Komputer dan In-formatika     Menampilkan kinerja mandiri dengan mutu dan kuantitas yang ter-ukur sesuai dengan standar kompetensi kerja  Menunjukan keteram-pilan menalar, meng-olah, dan menyaji se-cara efektif, kreatif, produktif, kritis, man-diri, kolaboratif, ko-munikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pe-ngembangan dari yang dipelajarinya di seko-lah, serta mampu me-laksanakan tugas spe-sifik di bawah penga-wasan langsung  Menunjukkan keteram-pilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan ge-rak alami, sampai de-ngan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pe-ngembangan dari yang dipelajarinya di seko-lah, serta mampu me-laksanakan tugas spe-sifik di bawah penga-wasan langsung | 3.1 Menerapkan alur lo-gika pemrograman komputer  3.2 Memahami perang-kat lunak bahasa pemrograman  3.3 Menerapkan alur pemrograman de-ngan struktur baha-sa pemrograman komputer  4.1 Membuat alur logika pemrograman kom-puter  4.2 Melakukan instalasi perangkat lunak ba-hasa pemrograman  4.3 Menulis kode pem-rograman sesuai de-ngan aturan dan sin-taks bahasa pem-rograman | - Menjelaskan dan menerapkan alur logika pemrog-raman komputer  - Mempraktikkan pem-buatan alur logika pemrog-raman komputer  - Memahami dan menjelaskan pe-rangkat lunak ba-hasa pemrog-raman  - Mempraktikkan instalasi perang-kat lunak bahasa pemrograman  - Menjelaskan dan menerapkan alur pemrograman dengan struktur bahasa pemrog-raman komputer  - Membuat kode program dengan beberapa baha-sa pemrograman sesuai dengan aturan  - Menggunakan perangkat lunak aplikasi pemrog-raman | - Pemrog-raman komputer | √ |  |  |  |  |  |  | 24 x 45’ |
| 3.4 Menerapkan peng-gunaan tipe data, variabel, konstanta, operator, dan eks-presi  3.5 Menerapkan operasi aritmatika dan logika | - Memahami pe-nulisan tipe da-ta, variabel, dan konstanta dalam Visual Basic  - Menentukan tipe data, variabel, dan konstanta dalam menyele-saikan permasa-lahan pemrog-raman | * Tipe da-ta, varia-bel, kon-stanta, operator, dan eks-presi |  | √ |  |  |  |  |  | 24 x 45’ |
| 4.4 Membuat kode prog-ram dengan tipe da-ta, variabel, konstan-ta, operator, dan ekspresi  4.5 Membuat kode prog-ram dengan operasi aritmatika dan logika | - Memahami ma-cam-macam operator dan ekspresi dalam Visual Basic  - Menggunakan operator dan ekspresi yang te-pat dalam me-nyelesaikan ma-salah pemrog-raman  - Menguraikan ke-gunaan operasi aritmatika dan lo-gika dengan te-pat  - Menggunakan operasi aritmati-ka dan logika dalam menyele-saikan masalah pemrograman |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3.6 Menerapkan struktur kontrol percabangan dalam bahasa pem-rograman  4.6 Membuat kode prog-ram struktur kontrol percabangan | - Memahami jenis-jenis struktur kontrol pada ba-hasa pemrog-raman  - Memahami dan menerapkan struktur kontrol percabangan da-lam bahasa pem-rograman  - Memahami ma-cam-macam struktur kontrol percabangan da-lam bahasa pem-rograman  - Menggunakan al-goritma struktur kontrol perca-bangan dalam menyelesaikan masalah pem-rograman | * Struktur kontrol perca-bangan |  |  | √ |  |  |  |  | 12 x 45’ |
| 3.7 Menerapkan struktur kontrol perulangan dalam bahasa pem-rograman  4.7 Membuat kode prog-ram struktur kontrol perulangan | - Memahami algo-ritma struktur kontrol perulang-an  - Memahami ma-cam-macam struktur kontrol pengulangan  - Menjelaskan dan menerapkan struktur kontrol perulangan | * Struktur kontrol peru-langan |  |  |  | √ |  |  |  | 12 x 45’ |
|  | - Menggunakan al-goritma struktur kontrol perulang-an dalam me-nyelesaikan masalah pem-rograman |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3.8 Menganalisis peng-gunaan array untuk penyimpanan data di memori  4.8 Membuat kode prog-ram untuk menam-pilkan kumpulan da-ta array | - Memahami dan menjelaskan pengertian array  - Memahami jenis-jenis array  - Memahami penggunaan array untuk pe-nyimpanan data di memori  - Membuat dan menggunakan array dalam me-nyelesaikan ma-salah pemrog-raman | * Array |  |  |  |  | √ |  |  | 24 x 45’ |
| 3.9 Menerapkan peng-gunaan fungsi  4.9 Membuat kode prog-ram menggunakan fungsi | - Memahami pengertian fungsi  - Memahami pengertian pro-sedur  - Menjelaskan dan menerapkan fungsi dalam pemrograman  - Membuat dan menggunakan fungsi dalam me-nyelesaikan ma-salah pemrog-raman | * Fungsi |  |  |  |  |  | √ |  | 24 x 45’ |
| 3.10 Menerapkan pem-buatan antarmuka (*user interface*) pada aplikasi  3.11 Menerapkan berba-gai struktur kontrol dalam aplikasi antar-muka (*user inter-face*)  3.12 Menganalisis pem-buatan aplikasi se-derhana berbasis antarmuka (*user interface*)  3.13 Mengevaluasi *de-bugging* pada apli-kasi sederhana  3.14 Mengevaluasi paket installer aplikasi se-derhana  4.10 Membuat antarmu-ka (user interface) pada aplikasi | - Memahami pem-buatan antarmu-ka (*user inter-face*) pada apli-kasi  - Membuat antar-muka (*user inter-face*) pada apli-kasi sesuai de-ngan prinsip de-sain antarmuka  - Membuat apli-kasi berbasis an-tarmuka seder-hana dengan berbagai struktur kontrol  - Memahami dan menjelaskan *de-bugging* pada aplikasi seder-hana  - Melakukan *de-bugging* pada aplikasi sederha-na | * Aplikasi berbasis antarmu-ka |  |  |  |  |  |  | √ | 24 x 45’ |
| 4.11 Membuat kode prog-ram berbagai struk-tur kontrol dalam aplikasi antarmuka (*user interface*)  4.12 Membuat aplikasi sederhana berbasis antarmuka (*user interface*)  4.13 Menggunakan *de-bugging* pada aplika-si sederhana  4.14 Memformulasikan paket installer apli-kasi sederhana | - Melakukan eva-luasi paket in-staller aplikasi  - Membuat paket installer aplikasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

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