# Penetapan Kriteria Ketuntasan Minimal

# Per Kompetensi Dasar dan Indikator

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

3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Dasar-dasar Teknik Komputer dan Informatika pada tingkat teknis, spesifik, detail, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional

4. Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Dasar-dasar Teknik Komputer dan Informatika

Menampilkan kinerja mandiri dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja

Menunjukan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

| **No.** | Kompetensi Dasar dan Indikator | **Kriteria Ketuntasan Minimal** | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kriteria Penetapan Ketuntasan** | | | |
| **Kompleksitas** | **Daya Dukung** | **Intake** | **Nilai KKM (%)** |
| 1.  2.  3.  4.  5.  6.  7. | **Pemrograman komputer**  Menerapkan alur logika pemrograman komputer  Memahami perangkat lunak bahasa pemrograman  Menerapkan alur pemrograman dengan struktur bahasa pem-rograman komputer  Membuat alur logika pemrograman komputer  Melakukan instalasi perangkat lunak bahasa pemrograman  Menulis kode pemrograman sesuai dengan aturan dan sintaks bahasa pemrograman  - Menjelaskan dan menerapkan alur logika pemrograman komputer  - Mempraktikkan pembuatan alur logika pemrograman kom-puter  - Memahami dan menjelaskan perangkat lunak bahasa pem-rograman  - Mempraktikkan instalasi perangkat lunak bahasa pem-rograman  - Menjelaskan dan menerapkan alur pemrograman dengan struktur bahasa pemrograman komputer  - Membuat kode program dengan beberapa bahasa pem-rograman sesuai dengan aturan  - Menggunakan perangkat lunak aplikasi pemrograman  **Tipe data, variabel, konstanta, operator, dan ekspresi**  Menerapkan penggunaan tipe data, variabel, konstanta, ope-rator, dan ekspresi  Menerapkan operasi aritmatika dan logika  Membuat kode program dengan tipe data, variabel, konstanta, operator, dan ekspresi  Membuat kode program dengan operasi aritmatika dan logika  - Memahami penulisan tipe data, variabel, dan konstanta dalam Visual Basic  - Menentukan tipe data, variabel, dan konstanta dalam menyelesaikan permasalahan pemrograman  - Memahami macam-macam operator dan ekspresi dalam Visual Basic  - Menggunakan operator dan ekspresi yang tepat dalam menyelesaikan masalah pemrograman  - Menguraikan kegunaan operasi aritmatika dan logika dengan tepat  - Menggunakan operasi aritmatika dan logika dalam menyelesaikan masalah pemrograman  **Struktur kontrol percabangan**  Menerapkan struktur kontrol percabangan dalam bahasa pem-rograman  Membuat kode program struktur kontrol percabangan  - Memahami jenis-jenis struktur 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 masalah pemrograman  **Struktur kontrol perulangan**  Menerapkan struktur kontrol perulangan dalam bahasa pem-rograman  Membuat kode program struktur kontrol perulangan  - Memahami algoritma struktur kontrol perulangan  - Memahami macam-macam struktur kontrol pengulangan  - Menjelaskan dan menerapkan struktur kontrol perulangan  - Menggunakan algoritma struktur kontrol perulangan dalam menyelesaikan masalah pemrograman  **Array**  Menganalisis penggunaan array untuk penyimpanan data di memori  Membuat kode program untuk menampilkan kumpulan data array  - Memahami dan menjelaskan pengertian array  - Memahami jenis-jenis array  - Memahami penggunaan array untuk penyimpanan data di memori  - Membuat dan menggunakan array dalam menyelesaikan masalah pemrograman  **Fungsi**  Menerapkan penggunaan fungsi  Membuat kode program menggunakan fungsi  - Memahami pengertian fungsi  - Memahami pengertian prosedur  - Menjelaskan dan menerapkan fungsi dalam pemrograman  - Membuat dan menggunakan fungsi dalam menyelesaikan masalah pemrograman  **Aplikasi berbasis antarmuka**  Menerapkan pembuatan antarmuka (*user interface*) pada apli-kasi  Menerapkan berbagai struktur kontrol dalam aplikasi antarmuka (*user interface*)  Menganalisis pembuatan aplikasi sederhana berbasis antar-muka (*user interface*)  Mengevaluasi *debugging* pada aplikasi sederhana  Mengevaluasi paket installer aplikasi sederhana  Membuat antarmuka (*user interface*) pada aplikasi  Membuat kode program berbagai struktur kontrol dalam aplikasi antarmuka (*user interface*)  Membuat aplikasi sederhana berbasis antarmuka (*user inter-face*)  Menggunakan *debugging* pada aplikasi sederhana  Memformulasikan paket installer aplikasi sederhana  - Memahami pembuatan antarmuka (*user interface*) pada apli-kasi  - Membuat antarmuka (*user interface*) pada aplikasi sesuai dengan prinsip desain antarmuka  - Membuat aplikasi berbasis antarmuka sederhana dengan berbagai struktur kontrol  - Memahami dan menjelaskan *debugging* pada aplikasi se-derhana  - Melakukan *debugging* pada aplikasi sederhana  - Melakukan evaluasi paket installer aplikasi  - Membuat paket installer aplikasi |  |  |  |  |

Catatan: Poin kriteria penetapan ketuntasan diisi guru masing-masing sesuai KKM yang akan dicapai di tingkat sekolahnya

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