Rancangan Penilaian Kognitif

Pemetaan Penilaian Berdasarkan KI/KD/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

| **Kompetensi Inti** | **Kompetensi Dasar** | **Indikator** | **UH** | **UTS** | **LUS** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 3. Memahami, menerap-kan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasio-nal dasar, dan meta-kognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Dasar-dasar Tek-nik Komputer dan Informatika pada ting-kat teknis, spesifik, de-tail, dan kompleks, berkenaan dengan il-mu pengetahuan, tek-nologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembang-an potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat na-sional, regional, dan internasional  4. Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, in-formasi, dan prosedur kerja yang lazim dila-kukan serta menye-lesaikan masalah se-derhana sesuai de-ngan bidang dan ling-kup kerja Dasar-dasar Teknik Komputer dan Informatika 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, komu-nikatif, dan solutif da-lam ranah abstrak ter-kait dengan pengem-bangan dari yang dipe-lajarinya di sekolah, serta mampu melaksa-nakan tugas spesifik di bawah pengawasan 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 peng-awasan langsung | 3.1 Menerapkan alur logika pemrograman komputer  3.2 Memahami perangkat lu-nak bahasa pemrogram-an  3.3 Menerapkan alur pem-rograman dengan struk-tur bahasa pemrogram-an komputer  4.1 Membuat alur logika pemrograman komputer  4.2 Melakukan instalasi pe-rangkat lunak bahasa pemrograman  4.3 Menulis kode pemrog-raman sesuai dengan aturan dan sintaks baha-sa pemrograman | - Menjelaskan dan menerapkan alur logika pemrograman komputer  - Mempraktikkan pembuatan alur logika pemrograman komputer  - Memahami dan menjelaskan perangkat lunak bahasa pem-rograman  - Mempraktikkan instalasi pe-rangkat lunak bahasa pem-rograman  - Menjelaskan dan menerapkan alur pemrograman dengan struktur bahasa pemrograman komputer  - Membuat kode program de-ngan beberapa bahasa pemrograman sesuai dengan aturan  - Menggunakan perangkat lu-nak aplikasi pemrograman |  |  |  |
| 3.4 Menerapkan pengguna-an tipe data, variabel, konstanta, operator, dan ekspresi  3.5 Menerapkan operasi arit-matika dan logika  4.4 Membuat kode program dengan tipe data, vari-abel, konstanta, opera-tor, dan ekspresi  4.5 Membuat kode program dengan operasi aritma-tika dan logika | - Memahami penulisan tipe da-ta, variabel, dan konstanta dalam Visual Basic  - Menentukan tipe data, vari-abel, dan konstanta dalam menyelesaikan permasalahan pemrograman  - Memahami macam-macam operator dan ekspresi dalam Visual Basic  - Menggunakan operator dan ekspresi yang tepat dalam menyelesaikan masalah pem-rograman  - Menguraikan kegunaan ope-rasi aritmatika dan logika dengan tepat  - Menggunakan operasi arit-matika dan logika dalam menyelesaikan masalah pem-rograman |  |  |  |
| 3.6 Menerapkan struktur kontrol percabangan da-lam bahasa pemrogram-an  4.6 Membuat kode program struktur kontrol perca-bangan | - 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 masa-lah pemrograman |  |  |  |
| 3.7 Menerapkan struktur kontrol perulangan da-lam bahasa pemrogram-an  4.7 Membuat kode program struktur kontrol perulang-an | - Memahami algoritma struktur kontrol perulangan  - Memahami macam-macam struktur kontrol pengulangan  - Menjelaskan dan menerapkan struktur kontrol perulangan  - Menggunakan algoritma struktur kontrol perulangan dalam menyelesaikan masa-lah pemrograman |  |  |  |
| 3.8 Menganalisis pengguna-an array untuk penyim-panan data di memori  4.8 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 |  |  |  |
| 3.9 Menerapkan pengguna-an fungsi  4.9 Membuat kode program menggunakan fungsi | - Memahami pengertian fungsi  - Memahami pengertian pro-sedur  - Menjelaskan dan menerapkan fungsi dalam pemrograman  - Membuat dan menggunakan fungsi dalam menyelesaikan masalah pemrograman |  |  |  |
| 3.10 Menerapkan pembuatan antarmuka (*user inter-face*) pada aplikasi  3.11 Menerapkan berbagai struktur kontrol dalam aplikasi antarmuka (*user interface*)  3.12 Menganalisis pembuatan aplikasi sederhana ber-basis antarmuka (*user interface*)  3.13 Mengevaluasi *debugging* pada aplikasi sederhana  3.14 Mengevaluasi paket in-staller aplikasi sederha-na  4.10 Membuat antarmuka (*user interface*) pada ap-likasi  4.11 Membuat kode program berbagai struktur kontrol dalam aplikasi antar-muka (*user interface*)  4.12 Membuat aplikasi seder-hana berbasis antar-muka (*user interface*)  4.13 Menggunakan *debug-ging* pada aplikasi seder-hana  4.14 Memformulasikan paket installer aplikasi seder-hana | - Memahami pembuatan antar-muka (*user interface*) pada aplikasi  - Membuat antarmuka (*user in-terface*) pada aplikasi sesuai dengan prinsip desain antar-muka  - 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 in-staller aplikasi  - Membuat paket installer ap-likasi |  |  |  |

**Keterangan**:

UH : Ulangan Harian

UTS : Ulangan Tengah Semester

LUS : Latihan Ulangan Semester

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