

PENETAPAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Mata Pelajaran : TIK

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 1 Sakti

Kelas : X (Sepuluh)

Kompetensi Inti :

- **KI-1 dan KI-2: Menghayati dan mengamalkan** ajaran agama yang dianutnya. **Menghayati dan mengamalkan** perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.
- **KI 3:** Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- **KI4:** Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

Kompetensi Dasar			Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Aspek/Ranah		
				Pengetahuan (Kognitif)	Sikap (Affective)	Ketrampilan (Psikomotorik)
3.1	Mengenal lebih dalam integrasi antar aplikasi office (pengolah kata, angka, presentasi).		1. Menjelaskan cara melakukan object linking and embedding			
4.1	4.1.1	Membuat laporan yang membutuhkan integrasi objek berupa teks, data dalam bentuk angka maupun visualisasi chart/grafik, gambar/foto.	2. Menyusun daftar isi menggunakan table of content			
	4.1.2	Memakai fitur lanjut aplikasi office	3. Menyusun daftar referensi menggunakan table of reference			
			4. Mempraktikkan icon dan menu object linking dan embedding serta track changes			
			5. Membuat undangan menggunakan mailmerge			
			6. Menyusun laporan /proposal dengan integrasi berbagai objek didalamnya			

Kompetensi Dasar			Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Aspek/Ranah		
				Pengetahuan (Kognitif)	Sikap (Affective)	Ketrampilan (Psikomotorik)
			7. Mempraktikkan Filter dan Data Validation 8. Mempraktikkan macro dan script untuk tugas yang berulang			
3.2	3.2.1	Memahami interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna	1. Menyebutkan berbagai perangkat keras dan perangkat lunak komputer dan smartphone beserta fungsinya 2. Menjelaskan interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna 3. Mengidentifikasi berbagai permasalahan saat booting 4. Menjelaskan berbagai permasalahan perangkat keras dan perangkat lunak yang tidak berfungsi dengan baik 5. Mempraktikkan interaksi dua atau lebih perangkat yang berbeda	✓	✓	
	3.2.2	Mengenal jenis-jenis persoalan terkait penggunaan computer yang lebih kompleks dari sebelumnya				
4.2	Melakukan interaksi (transfer data, tethering) antara dua atau lebih perangkat yang berbeda.					
3.3	Mengenal jaringan komputer lebih teknis		1. Menjelaskan pengertian, topologi dan jenis-jenis jaringan komputer 2. Menjelaskan manfaat jaringan komputer 3. Mengidentifikasi komponen-komponen jaringan komputer beserta fungsinya 4. Menjelaskan media transmisi dalam jaringan komputer 5. Menjelaskan IP Address dan	✓	✓	
4.3	4.3.1	Menjelaskan komponen jaringan dan mekanisme yang terjadi dalam sebuah jaringan.				
	4.3.2	Menjelaskan jenis-jenis jaringan komputer				

Kompetensi Dasar			Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Aspek/Ranah		
				Pengetahuan (Kognitif)	Sikap (Affective)	Ketrampilan (Psikomotorik)
			Mac Address 6. Menentukan subnetting dalam jaringan komputer 7. Mempraktikkan perintah dasar jaringan komputer			
3.4	Memahami bahwa data dapat dikoleksi secara kontinyu dan otomatis melalui berbagai perangkat.		1. Menjelaskan teknis pengumpulan data melalui berbagai perangkat 2. Menjelaskan aspek privasi dalam pengumpulan data 3. Menerapkan teknik transformasi data dan generalisasi data dalam jumlah besar 4. Menerapkan berbagai cara visualisasi data 5. Mempraktikkan berbagai cara pengumpulan data 6. Menganalisis data dengan dengan sort, filter, pivot table dan data validation 7. Melakukan interpretasi data dalam jumlah besar 8. Melakukan publikasi data dengan memperhatikan aspek privasi	✓	✓	
3.5	Memahami aspek privasi dalam pengumpulan data.					
3.6	Memahami data yang terkumpul dalam jumlah besar yang dapat ditransformasi, digeneralisasi, disederhanakan.					
3.7	Mengenal berbagai cara visualisasi data.					
4.4	Melakukan berbagai cara pengumpulan data yang dijelaskan di kelas					
4.5	Mengambil dan mempublikasi data dengan memperhatikan aspek privasi, memanfaatkan fitur visualisasi dari pengolah angka					
4.6	Memroses data dengan fitur lanjut pemroses angka					
4.7	Memvisualisasikan data dalam jumlah besar serta memberikan interpretasi yang berdasarkan penalaran dan prediksi data dengan memanfaatkan fitur visualisasi dari pengolah angka					
3.8	3.8.1	Mengenal notasi algoritma.	1. Menjelaskan mengenai notasi algoritma	✓		

Kompetensi Dasar			Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Aspek/Ranah		
				Pengetahuan (Kognitif)	Sikap (Affective)	Ketrampilan (Psikomotorik)
3.8	3.8.2	Mengenal struktur/ templates program dalam bahasa yang diajarkan.	2. Mengaplikasikan notasi algoritma dalam kasus pemrograman 3. Menjelaskan sintaks sebuah bahasa pemrograman 4. Menerapkan penggunaan variable, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/output dalam sebuah bahasa pemrograman 5. Menerapkan penggunaan kontrol kondisional dan loop dalam sebuah bahasa pemrograman 6. Menjelaskan struktur data dalam sebuah array 1 dan 2 dimensi 7. Membuat program sederhana dengan menggunakan variable, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/output dalam sebuah bahasa pemrograman 8. Membuat program sederhana dengan struktur kontrol dan struktur data (array) dalam sebuah bahasa pemrograman			
	3.8.3	Memahami variabel, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/output.				
	3.8.4	Memahami mekanisme eksekusi kondisional dan loop.				
	3.8.5	Memahami struktur data dasar (array sederhana).				
4.8	4.8.1	Menulis program sederhana dengan satu program utama yang memakai salah satu atau gabungan dari pengetahuan sampai dengan				
	4.8.2	Mengkombinasikan struktur kontrol dan mengetahui akibatnya, berdasarkan dengan pengetahuan sampai				
3.9	3.9.1	Mengenal Aspek sosial dari penggunaan komputer.	1. Menjelaskan aspek sosial dari penggunaan teknologi informasi dan komputer 2. Menjelaskan dampak hukum dari penggunaan teknologi informasi dan komputer	✓	✓	
	3.9.2	Mengetahui bahwa rancangan dan penggunaan teknologi dapat memperbaiki kualitas hidup atau memperburuk, bahkan				

Kompetensi Dasar			Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Aspek/Ranah		
				Pengetahuan (Kognitif)	Sikap (Affective)	Ketrampilan (Psikomotorik)
		memperlebar kesenjangan untuk mengakses informasi.	3. Menjelaskan dampak perkembangan teknologi informasi dan komputer 4. Menjelaskan kasus- kasus sosial dari implementasi produk TIK yang menimbulkan dampak positif dan/atau negatif.			
4.9		Menunjukkan dan menjelaskan kasus-kasus sosial dari implementasi produk TIK yang menimbulkan dampak positif dan/atau negatif.				
3.10		Computational Thinking untuk menyelesaikan persoalan yang lebih kompleks dari sebelumnya, yang membutuhkan dekomposisi, abstraksi dan representasi data, serta berpola.	1. Memecahkan permasalahan yang kompleks dengan dekomposisi, menentukan pola, abstraksi dan design algoritmanya 2. Memecahkan permasalahan yang kompleks dengan dekomposisi, menentukan pola, abstraksi dan design algoritmanya dalam sebuah bahasa pemrograman yang dipilih	✓		
4.10		Memecahkan persoalan agak kompleks yang membutuhkan dekomposisi, abstraksi dan representasi				
3.11		Cross-Cut Component, Capstone (Integrasi pengetahuan dan keterampilan), Praktek	Peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan- permasalahan dikehidupan sehari-hari dengan memanfaatkan Infromatika dengan pendekatan Computational Thinking dan STEAM CS	✓	✓	
4.11	4.11.1	Membina Budaya kerja masyarakat digital dalam tim yang inklusif.				
	4.11.2	Berkolaborasi untuk melaksanakan tugas dengan tema komputing.				
	4.11.3	Mengenali dan mendefinisikan Persoalan yang pemecahannya dapat didukung dengan komputer.				
	4.11.4	Mengembangkan dan menggunakan abstraksi.				
	4.11.5	Mengembangkan Artefak komputasional (produk TIK): Siswa				

Kompetensi Dasar			Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Aspek/Ranah		
				Pengetahuan (Kognitif)	Sikap (Affective)	Ketrampilan (Psikomotorik)
		mampu membuat program sederhana untuk menunjang komputasi yang dibutuhkan di pelajaran lain.				
		4.11.6 Mengembangkan rencana pengujian, menguji dan mendokumentasikan				
	4.11.7	Mengkomunikasikan suatu proses, fenomena, solusi TIK dengan mempresentasikan, memvisualisasikan serta memerhatikan Hak kekayaan intelektual.				

Penetapan Teknik Penilaian

Dalam memilih teknik penilaian mempertimbangkan cirri indikator, contoh:

- o Apabila tuntutan indikator melakukan sesuatu, maka teknik penilaianya adalah unjuk kerja (*performance*).
- o Apabila tuntutan indikator berkaitan dengan pemahaman konsep, maka teknik penilaianya adalah tertulis.
- o Apabila tuntutan indikator memuat unsur penyelidikan, maka teknik penilaianya adalah proyek

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Kotabakti , 17 Januari 2022
Guru Mata Pelajaran

MUSLEM, S.Pd, M.Pd
Nip. 197605042000081001

MUHAMMAD IQBAL, S.Pd