**ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN**

**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

Bidang Keahlian : Semua Bidang Keahlian

Program Keahlian : Semua Program Keahlian

Mata Pelajaran : Informatika

Waktu : 114 JP

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Elemen** | **Rincian Tujuan Pembelajaran** | **Jumlah Jam** | **Strategi/Metode Pembelajaran** | **Alat Bantu** | **Tempat** | **Semester** | | **Asessmen** | | |
| **1** | **2** | **Diagnosis** | **Formatif** | **Sumatif** |
| 1. | Berpikir Komputasional (BK) | ***E.1.BK.1***  Peserta didik mampu menjelaskan cara mendefinisikan dan memetakan ide atau gagasan.  ***E.1.BK.2***  Peserta didik mampu mengidentifikasi logika penalaran dan matematika.  ***E.1.BK.3***  Peserta didik mampu menentukan strategi yang tepat untuk menyelesaikan persoalan penyimpanan data dalam kehidupan sehari - hari. | 9 JP | * Wawancara * Observasi * praktek * Pemberian Tugas | Laptop, LCD Proyektor | Kelas | v |  |  | v | v |
| 2. | Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) | ***E.2.TIK.1***  Peserta didik mampu menjelaskan aplikasi pengolah kata, angka, dan presentasi  ***E.2.TIK.2***  Peserta didik mampu mengimplementasikan aplikasi pengolah kata, angka, dan presentasi  ***E.2.TIK.3***  Peserta didik mampu menguraikan informasi dalam internet.  ***E.2.TIK.4***  Peserta didik mampu meciptakan dan mendesain grafis  ***E.2.TIK.5***  Peserta didik mampu menggunakan Printer dan Scanner  ***E.2.TIK.6***  Peserta didik mampu menerapkan teknik fotografi dan video editing. | 18 JP | * Wawancara * Observasi * praktek * Pemberian Tugas | Laptop, LCD Proyektor | Kelas | v |  |  | v | v |
| 3. | Sistem Komputasi (SK) | ***E.3.SK.1***  Peserta didik mampu mengidentifikasi dan merancang gerbang logika dalam komputer  ***E.3.SK.2***  Peserta didik mampu menjelaskan arsitektur dan mekanisme kerja CPU serta terampil merancang rangkaian Mikrokontroler  ***E.3.SK.3***  Peserta didik mampu mengidentifikasi perangkat keras dan perangkat lunak pada sistem computer  ***E.3.SK.4***  Peserta didik mampu mengimplementasikan proses kerja sistem computer. | 15 JP | * Wawancara * Observasi * praktek * Pemberian Tugas | Laptop, LCD Proyektor | Kelas | v |  |  | v | v |
| 4. | Jaringan Komputer dan Internet (JKI) | ***E.4.JKI.1***  Peserta didik mampu menganalisis perangkat keras pada jaringan komputer  ***E.4.JKI.2***  Peserta didik mampu mengidentifikasi cara kerja internet dan jaringan lokal  ***E.4.JKI.3***  Peserta didik mampu mengimplementasikan konfigurasi perangkat jaringan dan menguji hasilnya  ***E.4.JKI.4***  Peserta didik mampu mengimplementasikan koneksi perangkat ke jaringan lokal dan internet. | 15 JP | * Wawancara * Observasi * praktek * Pemberian Tugas | Laptop, LCD Proyektor | Kelas | v |  |  | v | v |
| 5. | Analisis data (AD) | ***E.5.AD.1***  Peserta didik mampu mengidentifikasi konsep, jenis, dan metode analisis data  ***E.5.AD.2***  Peserta didik mampu menerapkan analisis data statistik menggunakan tools aplikasi sesuai kebutuhan  ***E.5.AD.3***  Peserta didik mampu mengimplentasi data dalam struktur DBMS  ***E.5.AD.4***  Peserta didik mampu menerapkan komunikasi data dan perlindungan data dalam perangkat digital secara aman. | 18 JP | * Wawancara * Observasi * praktek * Pemberian Tugas | Laptop, LCD Proyektor | Kelas |  | v |  | v | v |
| 6. | Algoritma dan Pemrograman (AP) | ***E.6.AP.1***  Peserta didik mampu merancang dan mendesain algoritma sesuai kebutuhan untuk menyelesaikan permasalahan.  ***E.6.AP.2***  Peserta didik mampu menerapkan teori dan praktek pemrograman procedural  ***E.6.AP.3***  Peserta didik mampu mengembangkan desain dan kebutuhan berdasarkan strategi algoritmik yang tepat  ***E.6.AP.4***  Peserta didik mampu mengimplementasikan struktur data abstrak yang kompleks. | 18 JP | * Wawancara * Observasi * praktek * Pemberian Tugas | Laptop, LCD Proyektor | Kelas |  | v |  | v | v |
| 7. | Dampak Sosial Informatika (DSI) | ***E.7.DSI.1***  Peserta didik mampu mengidentifikasi dampak sosial teknologi informasi terhadap komunikasi dan kewargaan digital  ***E.7.DSI.2***  Peserta didik mampu menerapkan peraturan perundangan tentang lisensi karya cipta dan dalam dunia maya | 9 JP | * Wawancara * Observasi * praktek * Pemberian Tugas | Laptop, LCD Proyektor | Kelas |  | v |  | v | v |
| 8. | Praktik Lintas Bidang (PLB) | ***E.8.PLB.1***  Peserta didik mampu Mengenali dan mendefinisikan persoalan yang pemecahannya  dapat didukung dengan sistem komputasi.  ***E.8.PLB.2***  Peserta didik mampu Mengembangkan dan menggunakan abstraksi untuk memodelkan masalah.  ***E.8.PLB.3***  Peserta didik mampu mengembangkan artefak komputasi dengan membuat desain  program sederhana untuk menunjang model komputasi yang dibutuhkan di pelajaran lain. | 12 JP | * Wawancara * Observasi * praktek * Pemberian Tugas | Laptop, LCD Proyektor | Kelas |  | v |  | v | v |

|  |  |
| --- | --- |
| Mengetahui,  Wakasek Kurikulum  **Drs. Juhadi Santoso** | Sidoarjo, 18 Juli 2023  Koor. Mata Pelajaran Informatika  **Fitri Nilasari., S.Kom** |

Disahkan oleh :

Kepala Sekolah

**Drs. H. Tohirin., M.Pd**