

KRITERIA KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN (KKTP)
INFORMATIKAFASE E KELAS X

Mata Pelajaran : Informatika
Satuan Pendidikan : SMA
Tahun Pelajaran : 20... / 20...
Fase D Kelas/Semester : X (Sepuluh) / I (Ganjil)

Bab	Alur dan Tujuan Pembelajaran	Skala atau Interval Nilai			
		0 – 40%	41 – 65%	66 – 85%	86 – 100%
		Belum mencapai, remedial di seluruh bagian	Belum mencapai ketuntasan, remedial di bagian yang diperlukan	Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial	Sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan
Bab 1 Informatika dan Kemampuan Umum	- Membuat perencanaan kerja kelompok dengan baik - Mengomunikasikan hasil kerja dengan presentasi dan visualisasi dengan baik				
Bab 2 Berpikir Komputasional	- Siswa memahami algoritma proses <i>searching</i>, baik yang sederhana maupun yang lebih efisien. - Siswa mampu menerapkan strategi algoritmik untuk menemukancara yang paling efisien dalam proses <i>searching</i>.				
	- Siswa memahami beberapa algoritma proses sorting. - Siswa menerapkan strategi algoritmik untuk menemukan cara yang paling efisien dalam proses				

Bab	Alur dan Tujuan Pembelajaran	Skala atau Interval Nilai			
		0 – 40%	41 – 65%	66 – 85%	86 – 100%
		Belum mencapai, remedial di seluruh bagian	Belum mencapai ketuntasan, remedial di bagian yang diperlukan	Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial	Sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan
	sorting.				
	- Siswa memahami konsep struktur data stack dan queue serta operasi-operasi yang dapat dikenakan pada struktur data tersebut. - Siswa mengenali pemanfaatan stack dan queue dalam persoalan sehari-hari.				
Bab 3 Teknologi Informasi dan Komunikasi	Melakukan integrasi antaraplikasi perkantoran (pengolah kata, angka, dan presentasi).				
	Menggunakan fitur lanjut aplikasi perkantoran.				
Bab 4 Sistem Komputer	- Siswa mampu mendeskripsikan komputer dan komponen penyusunnya. - Siswa mampu menjelaskan interaksi antara perangkat keras dan sistem operasi, serta antara perangkat lunak dan sistem operasi. - Siswa mampu menjelaskan berbagai jenis interaksi yang dapat dilakukan oleh manusia dengan komputer, yaitu GUI				

Bab	Alur dan Tujuan Pembelajaran	Skala atau Interval Nilai			
		0 – 40%	41 – 65%	66 – 85%	86 – 100%
		Belum mencapai, remedial di seluruh bagian	Belum mencapai ketuntasan, remedial di bagian yang diperlukan	Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial	Sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan
	visual/aplikasi, audio, dan lewat peranti.				
	Siswa mampu menjelaskan fungsi sistem operasi dan mensimulasikan salah satu fungsi.				
	Siswa mampu menjelaskan cara kerja pemroses komputer dan mengaplikasikannya pada mesin konseptual.				
Bab 5 Jaringan Komputer dan Internet	Memahami perbedaan jaringan lokal dan internet dan jenis-jenis konektivitas internet melalui jaringan kabel dan nirkabel.				
	Memahami teknologi komunikasi untuk keperluan komunikasi data via HP.				
	Memahami pentingnya proteksi data pribadi saat terhubung ke jaringan internet serta menerapkan enkripsi untuk memproteksi dokumen.				

Keterangan

0 - 40 % : Belum mencapai, remedial di seluruh bagian

41 - 65 % : Belum mencapai ketuntasan, remedial di bagian yang diperlukan

66 - 85 % : Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial

86 - 100% : Sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan atau tantangan lebih

**Mengetahui,
Kepala Sekolah**

..... 20...
Guru Mata Pelajaran

(.....)
NIP.

(.....)
NIP.

KRITERIA KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN (KKTP)
INFORMATIKAFASE E KELAS X

Mata Pelajaran : Informatika
Satuan Pendidikan : SMA
Tahun Pelajaran : 20... / 20...
Fase D Kelas/Semester : X (Sepuluh) / II (Genap)

Bab	Alur dan Tujuan Pembelajaran	Skala atau Interval Nilai			
		0 – 40%	41 – 65%	66 – 85%	86 – 100%
		Belum mencapai, remedial di seluruh bagian	Belum mencapai ketuntasan, remedial di bagian yang diperlukan	Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial	Sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan
Bab 6 Analisis Data	- Mengenal lingkungan pengembangan dari alat bantu untuk melakukan analisis data secara <i>online</i>. - Menggunakan alat bantu untuk menulis, menjalankan, dan mengembangkan program.				
	- Mengenal bahasa dari alat bantu untuk melakukan analisis data secara <i>online</i>. - Menggunakan alat bantu untuk melakukan pengolahan data secara sederhana.				
	- Memahami bahwa data dapat dikoleksi melalui berbagai cara, khususnya secara otomatis melalui perangkat, dalam hal ini perangkat lunak. - Melakukan pengumpulan data sesuai cara yang dijelaskan, dan				

	mengolah data yang dikumpulkan, dan menampilkannya. • Memahami aspek privasi dan keamanan data.				
	• Memahami data yang terkumpul dalam jumlah besar dapat ditransformasi, digeneralisasi, disederhanakan untuk dimanfaatkan menjadi informasi. • Melakukan interpretasi data dan menggali makna berdasarkan data yang ada.				
Bab 7 Algoritma dan Pemrograman	• Siswa mampu membaca dan menulis algoritma dengan benar				
	• Siswa mampu membaca dan menulis algoritma dengan benar				
	• Siswa mampu menginstal <i>tools</i> dan lingkungan pemrograman yang akan dipakai berlatih.				
	• Siswa mampu mengetik ulang kode program dan menjalankannya dalam lingkungan pemrograman yang dipergunakan.				
	• Siswa memahami konsep input-output dan mampu menuliskan program sederhana yang membaca dan menulis.				
	• Siswa memahami konsep variabel dan ekspresi dan				

	mengaplikasikannyadal am bentuk program.				
	Siswa memahami konsep struktur kontrol keputusan dan mengaplikasikannyadal am bentuk program.				
	Siswa memahami konsep struktur kontrol perulangan dan mengaplikasikannyadal am bentuk program.				
	Siswa memahami implementasi fungsi dalam program.				
	Siswa mampu mengaplikasikan konsep-konsep pemrograman prosedural (baca tulis, variabel, ekspresi, struktur kontrol keputusan dan pengulangan,serta fungsi) dalam menyelesaikan persoalan yang lebih kompleks.				
Bab 8 Dampak Sosial Informatika	Siswa mampu menjelaskan sejarah perkembangan komputer dan tokoh-tokohyang menjadi pelaku sejarahnya.				
	Siswa mampu menjelaskan dampak informatika pada aspek ekonomi dan hukum yang terjadi pada masyarakat.				
	Siswa mampu menjelaskan dampak informatika pada aspek ekonomi dan hukum yang terjadi pada masyarakat.				

	Siswa mampu merancang gagasan berbasis informatika untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang berdampak pada berbagai aspek kehidupan manusia.				
	Siswa mampu menjelaskan rencana studi lanjut dan kariernya, baik di bidang informatika, bidang yang terkait dengan informatika, atau bidang yang menggunakan informatika.				
	Siswa mampu menjelaskan rencana studi lanjut dan kariernya, baik di bidang informatika, bidang yang terkait dengan informatika, atau bidang yang menggunakan informatika.				
Bab 9 Praktika Lintas Bidang	Memiliki budaya kerja masyarakat digital dalam tim yang inklusif.				
	Berkolaborasi untuk melaksanakan tugas dengan tema komputasi.				
	Mengenali dan mendefinisikan persoalan yang pemecahannya dapat didukung dengan sistem komputasi.				
	Mengembangkan dan menggunakan abstraksi untuk memodelkan masalah.				

	Mengembangkan artefak komputasi dengan membuat desain program sederhana untuk menunjang model komputasi yang dibutuhkan di pelajaran lain.				
	Mngembangkan rencana pengujian, menguji dan mendokumentasikan hasilnya.				
	Mengomunikasikan suatu proses, fenomena, solusi TIK dengan mempresentasikan, memvisualisasikan serta memperhatikan hak kekayaan intelektual.				

Keterangan

0 - 40 % : Belum mencapai, remedial di seluruh bagian

41 - 65 % : Belum mencapai ketuntasan, remedial di bagian yang diperlukan

66 - 85 % : Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial

86 - 100% : Sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan atau tantangan lebih

**Mengetahui,
Kepala Sekolah**

**..... 20...
Guru Mata Pelajaran**

(.....)
NIP.

(.....)
NIP.