

KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN/MADRASAH ALIYAH KEJURUAN

Bidang Keahlian	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Program Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Kompetensi Keahlian	: Multimedia (C1)

Tujuan kurikulum mencakup empat aspek kompetensi, yaitu (1) aspek kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Aspek-aspek kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

Rumusan kompetensi sikap spiritual yaitu, “Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya”. Sedangkan rumusan kompetensi sikap sosial yaitu, “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”. Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*) yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah, dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
<p>3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup Simulasi dan Komunikasi Digital, dan Dasar Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi pada tingkat teknis, spesifik, detil, 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</p>	<p>4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup Simulasi dan Komunikasi Digital, dan Dasar Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi.</p> <p>Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.</p> <p>Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam</p>

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
<p>nasional, regional, dan internasional.</p>	<p>ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</p> <p>Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</p>

Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital

Jam Pelajaran : 108 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Menerapkan logika dan algoritma komputer	4.1 Menggunakan fungsi-fungsi perintah (<i>Command</i>)
3.2 Menerapkan metode peta-minda	4.2 Membuat peta-minda
3.3 Mengevaluasi paragraf deskriptif, argumentatif, naratif dan persuasif	4.3 Menyusun kembali format dokumen pengolah kata
3.4 Menerapkan logika dan operasi perhitungan data	4.4 Mengoperasikan perangkat lunak pengolah angka
3.5 Menganalisis fitur yang tepat untuk pembuatan slide	4.5 Membuat slide untuk presentasi
3.6 Menerapkan teknik presentasi yang efektif	4.6 Melakukan presentasi yang efektif
3.7 Menganalisis pembuatan <i>e-book</i>	4.7 Membuat <i>e-book</i> dengan perangkat lunak <i>e-book editor</i>
3.8 Memahami konsep Kewargaan Digital	4.8 Merumuskan etika Kewargaan Digital
3.9 Menerapkan teknik penelusuran Search Engine	4.9 Melakukan penelusuran informasi
3.10 Menganalisis komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan	4.10 Melakukan komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan
3.11 Menganalisis fitur perangkat lunak pembelajaran kolaboratif daring	4.11 Menggunakan fitur untuk pembelajaran kolaboratif daring (kelas maya)
3.12 Merancang dokumen tahap pra-produksi	4.12 Membuat dokumen tahap pra-produksi
3.13 Menganalisis produksi video, animasi dan/atau musik digital	4.13 Memproduksi video dan/atau animasi dan/atau musik digital
3.14 Mengevaluasi pasca-produksi video, animasi dan/atau musik digital	4.14 Membuat laporan hasil pasca-produksi

Mata Pelajaran : Fisika

Jam Pelajaran : 108 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Memahami konsep besaran pokok, besaran turunan, dan satuan dalam pengukuran	4.1 Menyaji hasil pengukuran besaran fisis menggunakan alat ukur dan teknik yang tepat
3.2 Memahami konsep usaha, energi, daya dan efisiensi dalam kehidupan sehari-hari	4.2 Melakukan percobaan untuk menentukan usaha pesawat sederhana
3.3 Menganalisis sifat elastisitas bahan	4.3 Menyajikan hasil percobaan tentang elastisitas benda
3.4 Menganalisis hubungan antara getaran dan gelombang serta besaran-besannya yang terkait	4.4 Mendemonstrasikan fenomena gelombang dengan peralatan sederhana
3.5 Menganalisis optik fisis dan geometri	4.5 Menyajikan hasil percobaan tentang optik fisis/geometri
3.6 Mengevaluasi proses pemuaiian, perubahan wujud zat dan perpindahan kalor	4.6 Menyaji hasil penyelidikan mengenai perpindahan kalor menggunakan azas black
3.7 Menganalisis konsep listrik statis dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi	4.7 Mengatasi berbagai masalah yang diakibatkan oleh listrik statis pada komponen-komponen teknologi informasi dan komunikasi
3.8 Memahami hukum-hukum kelistrikan arus searah	4.8 Menyajikan hasil percobaan hukum-hukum kelistrikan arus searah
3.9 Memahami konsep kemagnetan dan elektromagnet	4.9 Menyajikan hasil percobaan tentang medan magnet dan induksi magnet
3.10 Mengevaluasi dampak radiasi elektromagnetik secara kualitatif	4.10 Membuat karya tulis tentang dampak radiasi elektromagnetik

Mata Pelajaran : Kimia

Jam Pelajaran : 108 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Memahami peran kimia dalam kehidupan	4.1 Menunjukkan perbedaan perubahan materi dan pemisahan campuran melalui praktikum
3.2 Menganalisis struktur atom berdasarkan konfigurasi elektron untuk menentukan letak unsur dalam tabel periodik	4.2 Menentukan letak unsur dalam tabel periodik pada struktur atom dengan menggunakan konfigurasi elektron
3.3 Menganalisis proses pembentukan ikatan ion, ikatan kovalen, dan ikatan logam serta interaksi antar partikel (atom, ion, molekul) materi dan hubungannya dengan sifat fisik materi	4.3 Menyajikan pembentukan ikatan ion, ikatan kovalen, dan ikatan logam yang terjadi pada beberapa senyawa dalam kehidupan sehari hari
3.4 Memahami konsep massa molekul relatif dan konsep mol	4.4 Menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan konsep massa molekul relatif dan konsep mol
3.5 Memahami Hukum-hukum dasar dan persamaan kimia	4.5 Menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan hukum-hukum dasar dan persamaan kimia
3.6 Menganalisis struktur, sifat senyawa hidrokarbon (ALKENA)	4.6 Menyajikan hasil identifikasi senyawa hidrokarbon (ALKENA) yang terdapat dalam kehidupan sehari hari
3.7 Menganalisis struktur, tata nama, sifat, penggolongan dan kegunaan polimer	4.7 Mengintegrasikan antara struktur, tata nama, sifat, penggolongan polimer dengan kegunaan polimer dalam kehidupan sehari hari
3.8 Mengevaluasi sifat larutan berdasarkan konsep asam basa dan pH larutan	4.8 Menyajikan tabel hasil percobaan asam basa dengan menggunakan indikator universal, kertas lakmus dan indikator alam
3.9 Menganalisis gejala proses penyepuhan dan faktor-	4.9 mengajukan ide/gagasan untuk mengatasi proses korosi berdasarkan faktor-

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
faktor yang mempengaruhi terjadinya korosi	faktor yang mempengaruhinya pada kehidupan sehari hari melalui percobaan yang dilakukan
3.10 Menganalisis manfaat dan kerugian Radiokimia dalam kehidupan sehari-hari	4.10 Mengajukan gagasan untuk mengatasi dampak negatif dari Radiokimia

KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN/MADRASAH ALIYAH KEJURUAN

Bidang Keahlian	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Program Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Kompetensi Keahlian	: Multimedia (C2)

Tujuan kurikulum mencakup empat aspek kompetensi, yaitu (1) aspek kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Aspek-aspek kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

Rumusan kompetensi sikap spiritual yaitu, “Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya”. Sedangkan rumusan kompetensi sikap sosial yaitu, “Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung-jawab, responsif, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasehat, 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”. Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*) yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah, dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
<p>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, detil, 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</p>	<p>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.</p> <p>Menampilkan kinerja mandiri dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.</p> <p>Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam</p>

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
internasional.	<p>ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.</p> <p>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 dibawah pengawasan langsung.</p>

Mata Pelajaran : Sistem Komputer

Jam Pelajaran : 72 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Memahami sistem bilangan (Desimal, Biner, Heksadesimal)	4.1 Mengkonversikan sistem bilangan (Desimal, Biner, Heksadesimal) dalam memecahkan masalah konversi
3.2 Menganalisis relasi logika dasar, kombinasi dan sekuensial (NOT, AND, OR); (NOR,NAND,EXOR,EXNOR); (Flip Flop, counter)	4.2 Merangkai fungsi gerbang logika dasar, kombinasi dan sekuensial (NOT, AND, OR); (NOR,NAND,EXOR,EXNOR); melalui ujicoba (Flip Flop, counter)
3.3 Menerapkan operasi logika Aritmatik (Half-Full Adder, Ripple Carry Adder)	4.3 Mempraktikkan operasi Logik Unit (Half-Full Adder, Ripple Carry Adder)
3.4 Mengklasifikasikan rangkaian Multiplexer, Decoder, Register	4.4 Mengoperasikan aritmatik dan logik pada Arithmetic Logic Unit (Multiplexer, Decoder, Register)
3.5 Menerapkan elektronika dasar (kelistrikan, komponen elektronika dan skema rangkaian elektronika)	4.5 Mempraktikkan fungsi kelistrikan dan komponen elektronika)
3.6 menerapkan dasar dasar mikrokontroler	4.6 manipulasi dasar-dasar mikrokontroler (port IO, clock, arsitektur RISK, general purpose RISK, stack pointer, SRAM, EEPROM, SREG)
3.7 Menganalisis blok diagram dari sistem mikro komputer (arsitektur komputer)	4.7 Menyajikan gambar minimal sistem mikro komputer berdasarkan blok diagram dan sistem rangkaian (arsitektur computer)
3.8 Mengevaluasi Perangkat Eksternal/Peripheral	4.8 Merangkai perangkat eksternal dengan consule unit
3.9 Menganalisis memori berdasarkan karakteristik sistem memori (lokasi,kapasitas, kecepatan, cara akses, tipe fisik)	4.9 Membuat alternatif kebutuhan untuk memodifikasi beberapa memori dalam sistem computer
3.10 Menganalisa Struktur CPU dan fungsi CPU	4.10 Menyajikan Rangkaian internal CPU

Mata Pelajaran : Komputer dan Jaringan Dasar

Jam Pelajaran : 180 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR		KOMPETENSI DASAR	
3.1	Menerapkan K3LH disesuaikan dengan lingkungan kerja	4.1	Melaksanakan K3LH dilingkungan kerja
3.2	Menerapkan perakitan komputer	4.2	Merakit komputer
3.3	Menerapkan pengujian perakitan komputer	4.3	Menguji kinerja komputer
3.4	Menerapkan konfigurasi BIOS pada komputer	4.4	Melakukan seting BIOS
3.5	Menerapkan instalasi sistem operasi	4.5	Menginstalasi sistem operasi
3.6	Menerapkan instalasi <i>driver</i> perangkat keras komputer	4.6	Menginstalasi <i>driver</i> perangkat keras komputer
3.7	Menerapkan instalasi software aplikasi	4.7	Menginstalasi software aplikasi
3.8	Menerapkan perawatan perangkat keras komputer	4.8	Melakukan perawatan perangkat keras komputer
3.9	Menganalisis permasalahan pada perangkat keras	4.9	Melakukan perbaikan pada perangkat keras
3.10	Menganalisis permasalahan pada instalasi software aplikasi	4.10	Mengelola perbaikan pada instalasi software aplikasi
3.11	Menerapkan instalasi jaringan komputer	4.11	Menginstalasi jaringan komputer
3.12	Menerapkan pengalamatan IP pada jaringan komputer	4.12	Mengkonfigurasi pengalamatan IP pada jaringan komputer
3.13	Menerapkan sumber daya berbagi pakai pada jaringan komputer	4.13	Menginstalasi sumber daya berbagi pakai pada jaringan komputer
3.14	Menerapkan instalasi koneksi internet pada <i>workstation</i>	4.14	Menginstalasi koneksi internet pada <i>workstation</i>
3.15	Mengevaluasi desain jaringan lokal (LAN)	4.15	Mendesain jaringan lokal (LAN)
3.16	Menerapkan instalasi jaringan lokal (LAN)	4.16	Menginstalasi jaringan lokal (LAN)
3.17	Menerapkan perawatan jaringan lokal (LAN)	4.17	Melakukan perawatan jaringan lokal (LAN)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.18 Menganalisis permasalahan pada jaringan lokal (LAN)	4.18 Mengelola perbaikan pada jaringan lokal (LAN)

Mata Pelajaran : Pemrograman Dasar

Jam Pelajaran : 108 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Menerapkan alur logika pemrograman komputer	4.1 Membuat alur logika pemrograman komputer
3.2 Memahami perangkat lunak bahasa pemrograman	4.2 Melakukan Instalasi perangkat lunak bahasa pemrograman
3.3 Menerapkan alur pemrograman dengan struktur bahasa pemrograman komputer	4.3 Menulis kode program sesuai dengan aturan dan sintaks bahasa pemrograman
3.4 Menerapkan penggunaan tipe data, variabel, konstanta, operator, dan ekspresi	4.4 Membuat kode program dengan tipe data, variabel, konstanta, operator dan ekspresi
3.5 Menerapkan operasi aritmatika dan logika	4.5 Membuat kode program dengan operasi aritmatika dan logika
3.6 Menerapkan struktur kontrol Percabangan dalam bahasa pemrograman	4.6 Membuat kode program struktur kontrol percabangan
3.7 Menerapkan struktur kontrol Perulangan dalam bahasa pemrograman	4.7 Membuat kode program struktur kontrol perulangan
3.8 Menganalisis penggunaan array untuk penyimpanan data di memori	4.8 Membuat kode program untuk menampilkan kumpulan data array
3.9 Menerapkan penggunaan fungsi	4.9 Membuat kode program menggunakan fungsi
3.10 Menerapkan pembuatan antar muka (<i>User Interface</i>) pada aplikasi	4.10 Membuat antar muka (<i>User Interface</i>) pada aplikasi
3.11 Menerapkan berbagai struktur kontrol dalam aplikasi antar muka (<i>User Interface</i>).	4.11 Membuat kode program berbagai struktur kontrol dalam aplikasi antar muka (<i>User Interface</i>).
3.12 Menganalisis pembuatan aplikasi sederhana berbasis antar muka (<i>User Interface</i>)	4.12 Membuat aplikasi sederhana berbasis antar muka (<i>User Interface</i>)
3.13 Mengevaluasi <i>debuging</i> aplikasi pada sederhana	4.13 Menggunakan <i>debuging</i> pada aplikasi sederhana
3.14 Mengevaluasi paket <i>installer</i> aplikasi sederhana	4.14 Memformulasikan paket <i>installer</i> aplikasi sederhana

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis

Jam Pelajaran : 108 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Mendiskusikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur dan ruang	4.1 Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur dan ruang
3.2 Mendiskusikan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB	4.2 Menempatkan berbagai fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB.
3.3 Mendiskusikan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (<i>rythm</i>), keseimbangan, kontras, kesatuan (<i>unity</i>), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis	4.3 Menerapkan hasil prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (<i>rythm</i>), keseimbangan, kontras, kesatuan (<i>unity</i>), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis
3.4 Mendiskusikan berbagai format gambar	4.4 Menempatkan berbagai format gambar
3.5 Menerapkan prosedur scanning gambar/ ilustrasi/teks dalam desain	4.5 Melakukan proses scanning gambar/ ilustrasi/teks dengan alat scanner dalam desain
3.6 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor	4.6 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor
3.7 Menerapkan manipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek	4.7 Memanipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek
3.8 Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vektor	4.8 Membuat desain berbasis gambar vektor
3.9 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>)	4.9 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>)
3.10 Menerapkan manipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek	4.10 Memanipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek
3.11 Mengevaluasi pembuatan desain berbasis gambar bitmap (<i>raster</i>)	4.11 Membuat desain berbasis gambar bitmap (<i>raster</i>)
3.12 Mengevaluasi penggabungan gambar vektor dan bitmap (<i>raster</i>)	4.12 Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (<i>raster</i>)

KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN/MADRASAH ALIYAH KEJURUAN

Bidang Keahlian	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Program Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Kompetensi Keahlian	: Multimedia (C3)

Tujuan kurikulum mencakup empat aspek kompetensi, yaitu (1) aspek kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Aspek-aspek kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

Rumusan kompetensi sikap spiritual yaitu, “Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya”. Sedangkan rumusan kompetensi sikap sosial yaitu, “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”. Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*) yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah, dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Multimedia pada tingkat teknis, spesifik, detil, 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 memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Multimedia. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan 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

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
	<p>spesifik di bawah pengawasan langsung.</p> <p>Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</p>

Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan

Jam Pelajaran : 432 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Menerapkan dasar dasar desain grafis dan nirmana	4.1 Membuat desain dengan menerapkan dasar-dasar desain grafis dan nirnama
3.2 Menerapkan tipografi sesuai media	4.2 Membuat desain menggunakan tipografi yang tepat
3.3 Menerapkan prinsip gambar sketsa dan ilustrasi	4.3 Menggambar sketsa dan ilustrasi
3.4 Menerapkan prinsip gambar bentuk dan perspektif	4.4 Menggambar bentuk dan perspektif
3.5 Menerapkan penggabungan gambar dan teks yang berbasis vektor	4.5 Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis vektor
3.6 Menganalisis pemberian efek pada gambar vektor	4.6 Mendesain efek pada gambar vektor
3.7 Menganalisis penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap	4.7 Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis bitmap
3.8 Menganalisis pemberian efek pada gambar bitmap	4.8 Mendesain efek pada gambar bitmap
3.9 Mengevaluasi Desain berbasis Bitmap dan Vector	4.9 Membuat review Desain berbasis Bitmap dan Vector
3.10 Menganalisis ilmu Fotografi	4.10 Mengembangkan referensi gambar sesuai ilmu Fotografi
3.11 Memahami jenis-jenis kamera dan alat bantu fotografi	4.11 Mengoperasikan jenis-jenis kamera dan alat bantu fotografi
3.12 Menerapkan pengoperasian kamera digital dan perawatan peralatan fotografi	4.12 Mengoperasikan kamera digital dan perawatan peralatan fotografi
3.13 Menerapkan prosedur pengukuran bidang pandang dan sudut pengambilan gambar	4.13 Mengambil gambar sesuai bidang pandang dan sudut pandang
3.14 Menganalisis tata cahaya dalam pengambilan gambar	4.14 Mengatur tata cahaya dalam pengambilan gambar
3.15 Menerapkan prosedur pengambilan gambar dengan teknik <i>zooming</i> dan <i>panning</i>	4.15 Mengambil gambar dengan teknik <i>zooming</i> dan <i>panning</i>

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.16 Menerapkan prosedur pengambilan gambar dengan teknik <i>bluring</i>	4.16 Mengambil gambar dengan teknik <i>bluring</i>
3.17 Menganalisis komposisi gambar dalam fotografi	4.17 Mengambil gambar berdasarkan komposisi gambar dalam fotografi
3.18 Menganalisis pembuatan karya seni fotografi digital	4.18 Membuat karya seni fotografi digital
3.19 Mengevaluasi Karya Fotografi	4.19 Membuat Laporan Karya Fotografi

Mata Pelajaran : Desain Media Interaktif

Jam Pelajaran : 442 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Memahami konsep multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	4.1 Mendemonstrasikan konsep multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif
3.2 Memahami (desain/perancangan alur) untuk multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	4.2 Membuat (desain/perancangan alur) untuk multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif
3.3 Menerapkan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	4.3 Membuat user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif
3.4 Menerapkan prosedur pengoperasian aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	4.4 Mengoperasikan aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif
3.5 Menerapkan cara penggabungan image, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	4.5 Menggabungkan image, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif
3.6 Memahami style pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	4.6 Membuat style pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif
3.7 Mengevaluasi produk web	4.7 Membuat review terhadap produk web
3.8 Menerapkan teknik pemrograman (coding) pada multimedia interaktif	4.8 Menggunakan program (coding) pada multimedia interaktif
3.9 Menerapkan pengolahan multimedia interaktif menggunakan kode program (coding)	4.9 Mengolah multimedia interaktif menggunakan kode program (coding)
3.10 Memahami mekanisme pengolahan data pada produk multimedia interaktif	4.10 Mengolah data pada produk multimedia interaktif
3.11 Memahami publikasi	4.11 Melakukan publikasi

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
multimedia interaktif	multimedia interaktif
3.12 Menerapkan pembuatan produk multimedia interaktif	4.12 Mendesain produk multimedia interaktif
3.13 Mengevaluasi produk media interaktif	4.13 Membuat laporan pembuatan produk multimedia interaktif

Mata Pelajaran : Animasi 2D dan 3D

Jam Pelajaran : 432 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Memahami prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)	4.1 Menyampaikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)
3.2 Menerapkan teknik pembuatan gambar obyek sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D	4.2 Membuat gambar obyek sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D
3.3 Menerapkan teknik animasi tweening 2D	4.3 Membuat animasi 2D menggunakan teknik tweening
3.4 Menerapkan teknik pembuatan karakter sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D	4.4 Membuat karakter sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D
3.5 Menganalisis elemen gambar digital puppeter dalam animasi 2D	4.5 Membuat elemen gambar digital puppeter dalam animasi 2D
3.6 Menerapkan gerak digital puppeter pada animasi 2D	4.6 Membuat gerak digital puppeter pada animasi 2D
3.7 Memahami prinsip dasar menggambar latar	4.7 Membuat gambar latar
3.8 Memahami prinsip-prinsip dasar animasi.	4.8 Mengaplikasikan prinsip-prinsip animasi dalam produksi animasi
3.9 Menerapkan teknik produksi animasi 2D	4.9 Membuat produk animasi 2D
3.10 Melakukan evaluasi terhadap produk animasi 2D	4.10 Membuat review terhadap produk animasi 2D
3.11 Mengambarkan konsep dasar obyek 3D dalam sketsa rancangan	4.11 Membuat sketsa rancangan obyek 3D
3.12 Menerapkan Model Sederhana berbasis 3D Hardsurface	4.12 Membuat Model Sederhana berbasis 3D Hardsurface
3.13 Menganalisis pengolahan permodelan obyek sederhana berbasis 3D Hardsurface	4.13 Mengolah permodelan obyek sederhana berbasis 3D Hardsurface
3.14 Memahami Material pada obyek Sederhana 3D	4.14 Mengaplikasikan Material pada obyek Sederhana 3D
3.15 Menganalisa posisi kamera yang tepat dalam aplikasi 3	4.15 Meletakkan posisi kamera yang tepat dalam aplikasi 3 dimensi

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
dimensi	
3.16 Menanalisa teknik gerakan non karakter dalam aplikasi 3D	4.16 Membuat gerak digital non character dalam aplikasi 3D
3.17 Memahami teknik Rendering pada obyek 3D	4.17 Menerapkan teknik Rendering pada obyek 3D
3.18 Mengkreasikan produk animasi 3D menggunakan obyek-obyek sederhana	4.18 Membuat produk animasi 3D menggunakan obyek-obyek sederhana (Motion Graphic)
3.19 Mengevaluasi produk animasi 3D	4.19 Membuat laporan proses pengerjaan produk animasi 3D

Mata Pelajaran : Teknik Pengolahan Audio dan Video

Jam Pelajaran : 408 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Memahami alur proses produksi multimedia	4.1 Membuat alur proses produksi multimedia
3.2 Menerapkan prosedur pengoperasian kamera video	4.2 Dapat Mengoperasikan kamera video sesuai dengan prosedur
3.3 Menganalisis nteknik pergerakan kamera saat pengambilan gambar bergerak (perekaman video)	4.3 Mampu Menerapkan teknik pergerakan kamera berdasarkan ukuran (<i>framing</i>) dan sudut pandang (<i>angle</i>) kamera
3.4 Menganalisis tata cahaya gambar bergerak (perekaman video)	4.4 Mengatur tata cahaya dalam pengambilan gambar bergerak (perekaman video)
3.5 Menerapkan penyuntingan video dengan menggunakan perangkat lunak pengolah video	4.5 Menyunting video dengan menggunakan perangkat lunak pengolah video
3.6 Menerapkan manipulasi video dengan menggunakan fitur efek perangkat lunak pengolah video	4.6 Memanipulasi video dengan menggunakan fitur efek perangkat lunak pengolah video
3.7 Menganalisis manipulasi audio dengan menggunakan fitur-fitur perangkat lunak audio digital	4.7 Memanipulasi audio dengan menggunakan fitur-fitur perangkat lunak audio digital
3.8 Menganalisis pengolahan audio untuk dipadukan dengan video	4.8 Memadukan audio dan video sesuai dengan tuntutan naskah
3.9 Mengevaluasi produk audio visual	4.9 Membuat review produk audio visual
3.10 Mendiskusikan proses pembuatan video pendek	4.10 Membuat alur proses video pendek (video profile, future dan video pendek lainnya)
3.11 Menganalisis perekaman gambar bergerak (video) dengan kamera	4.11 Merekam gambar bergerak (video) menggunakan kamera
3.12 menganalisis perekaman suara narasi dengan perangkat perekam audio	4.12 Memadukan audio dan video sesuai dengan tuntutan naskah
3.13 Menganalisis proses perbaikan kualitas data audio	4.13 Memperbaiki kualitas data audio
3.14 Menganalisis pengolahan teks untuk dipadukan dengan	4.14 Menggabungkan teks untuk

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
video	dipadukan dengan video
3.15 Menerapkan pengolahan efek khusus dengan menggunakan fitur-fitur perangkat lunak efek khusus	4.15 Membuat efek khusus dengan menggunakan fitur-fitur perangkat lunak efek khusus
3.16 Menganalisis video sesuai Naskah Produksi	4.16 Membuat video sesuai skenario
3.17 Menganalisis proses pengemasan produksi video	4.17 Membuat pengemasan produksi video
3.18 Mengevaluasi proses produksi video pendek	4.18 Membuat laporan produksi video pendek

Mata Pelajaran : Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Jam Pelajaran : 524 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Memahami sikap dan perilaku wirausahawan	4.1 Mempresentasikan sikap dan perilaku wirausahawan
3.2 Menganalisis peluang usaha produk barang/jasa	4.2 Menentukan peluang usaha produk barang/jasa
3.3 Memahami hak atas kekayaan intelektual	4.3 Mempresentasikan hak atas kekayaan intelektual
3.4 Menganalisis konsep desain/ <i>prototype</i> dan kemasan produk barang/jasa	4.4 Membuat desain/ <i>prototype</i> dan kemasan produk barang/jasa
3.5 Menganalisis proses kerja pembuatan <i>prototype</i> produk barang/jasa	4.5 Membuat alur dan proses kerja pembuatan <i>prototype</i> produk barang/jasa
3.6 Menganalisis lembar kerja/gambar kerja untuk pembuatan <i>prototype</i> produk barang/jasa	4.6 Membuat lembar kerja/gambar kerja untuk pembuatan <i>prototype</i> produk barang/jasa
3.7 Menganalisis biaya produksi <i>prototype</i> produk barang/jasa	4.7 Menghitung biaya produksi <i>prototype</i> produk barang/jasa
3.8 Menerapkan proses kerja pembuatan <i>prototype</i> produk barang/jasa	4.8 Membuat <i>prototype</i> produk barang/jasa
3.9 Menentukan pengujian kesesuaian fungsi <i>prototype</i> produk barang/jasa	4.9 Menguji <i>prototype</i> produk barang/jasa
3.10 Menganalisis perencanaan produksi massal	4.10 Membuat perencanaan produksi massal
3.11 Menentukan indikator keberhasilan tahapan produksi massal	4.11 Membuat indikator keberhasilan tahapan produksi massal
3.12 Menerapkan proses produksi massal	4.12 Melakukan produksi massal
3.13 Menerapkan metoda perakitan produk barang/jasa	4.13 Melakukan perakitan produk barang/jasa
3.14 Menganalisis prosedur pengujian kesesuaian fungsi produk barang/jasa	4.14 Melakukan pengujian produk barang/jasa
3.15 Mengevaluasi kesesuaian hasil produk dengan rancangan	4.15 Melakukan pemeriksaan produk sesuai dengan kriteria kelayakan produk/standar operasional

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.16 Memahami paparan deskriptif, naratif, argumentatif, atau persuasif tentang produk/jasa	4.16 Menyusun paparan deskriptif, naratif, argumentatif, atau persuasif tentang produk/jasa
3.17 Menentukan media promosi	4.17 Membuat media promosi berdasarkan segmentasi pasar
3.18 Menyeleksi strategi pemasaran	4.18 Melakukan pemasaran
3.19 Menilai perkembangan usaha	4.19 Membuat bagan perkembangan usaha
3.20 Menentukan standard laporan keuangan	4.20 Membuat laporan keuangan