

Kode : 523GZ0000

Prodi/Mata Ujian : Teknik Komputer dan Informatika

NO.	CPBS	CPMK	Materi/Topik	Sub Materi/Sub Topik	Indikator	Level Cognitif "C"
1	Mampu melaksanakan tugas keprofesian sebagai pendidik yang memesona, yang dilandasi sikap cinta tanah air, berwibawa, tegas, disiplin, penuh panggilan jiwa, samapta, disertai dengan jiwa kesepenuhhatian, dan kemurahhatian.	Membiasakan sikap cinta tanah air sebagai pendidik yang memesona dalam mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik.	Sikap Cinta Tanah Air	Sikap nasionalisme.	1. Menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsanya dalam mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik.	4
2					2. Mempertahankan persatuan, kesatuan, serta kepentingan dan keselamatan bangsa dan negara sebagai kepentingan bersama di atas kepentingan pribadi dan golongan dalam mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik	5
3				Sikap patriotisme.	3. Menjunjung tinggi keunggulan bangsa Indonesia dalam mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik.	3
4					4. Mengembangkan sikap rela berkorban untuk kepentingan negara dan bangsa dalam mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik.	6
5				Sikap menghargai perbedaan.	5. Menciptakan persamaan derajat, persamaan hak dan kewajiban asasi setiap manusia, tanpa membeda-bedakan suku, keturunan, agama, kepercayaan, jenis kelamin, kedudukan sosial, dan warna kulit dalam mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik.	6

NO.	CPBS	CPMK	Materi/Topik	Sub Materi/Sub Topik	Indikator	Level Cognitif "C"
6				Sikap mengutamakan kepentingan bersama.	6. Mengkarakteristikan keputusan yang diambil harus dapat dipertanggungjawabkan secara moral kepada Tuhan Yang Maha Esa, menjunjung tinggi harkat dan martabat manusia, nilai-nilai kebenaran dan keadilan mengutamakan persatuan dan kesatuan kepentingan bersama dalam mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik.	4
7				Sikap mempertahankan kekayaan alam Indonesia.	7. Mempertahankan kekayaan alam Indonesia dalam mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik.	4
8				Mengapresiasi kekayaan budaya bangsa lain sehingga memperkuat jati diri bangsa Indonesia.	8. Mengapresiasi kekayaan budaya bangsa lain sehingga memperkuat jati diri bangsa Indonesia dalam mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik.	5
9		Membiasakan sikap berwibawa, tegas, disiplin, penuh panggilan jiwa, samapta sebagai pendidik yang memesonakan dalam mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik.	Sikap berwibawa, tegas, disiplin, penuh panggilan jiwa, dan samapta.	Sikap berwibawa.	9. Menunjukkan keberanian dalam membela kebenaran dan keadilan pada proses mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik.	4
10					10. Mengembangkan pribadi yang taat serta menghormati hukum dan aturan pada proses mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik.	6
11				Sikap tegas.	11. Mengatakan benar atau salah sesuai dengan yang sebenarnya dalam mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik.	3

NO.	CPBS	CPMK	Materi/Topik	Sub Materi/Sub Topik	Indikator	Level Cognitif "C"
12					12. Menampilkan perilaku yang bijaksana meskipun dalam situasi yang sulit pada proses mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik.	5
13				Sikap disiplin	13. Memberikan penghargaan atau hukuman kepada peserta didik sesuai tata tertib sekolah dalam mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik.	5
14				Sikap penuh panggilan jiwa.	14. Menampilkan sikap senang dan nyaman dalam mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik.	4
15				Sikap samapta.	15. Menunjukkan sikap kesiap-siagaan dalam proses mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik.	4
16		Membiasakan sikap kesepenuhhatian dan kemurahhatian sebagai pendidik yang memesonasi dalam mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik.	Sikap kesepenuhhatian dan kemurahhatian.	Sikap kesepenuhhatian.	16. Menampilkan tanggapan sebagaimana yang dihayati peserta didik dalam mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik.	5
17					17. Merancang berbagai usaha untuk menuntaskan pekerjaan dalam mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik	6
18				Sikap kemurahhatian.	18. Menunjukkan kepedulian yang tinggi terhadap kebutuhan peserta didik dalam mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik.	4
19					19. Mendeteksi situasi yang membutuhkan bantuan dalam mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik.	4

NO.	CPBS	CPMK	Materi/Topik	Sub Materi/Sub Topik	Indikator	Level Cognitif "C"
20					20. Mendemonstrasikan sikap tanggung jawab pribadi terhadap situasi yang membutuhkan bantuan dalam mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik.	3
21	mampu merumuskan indikator capaian pembelajaran berpikir tingkat tinggi yang harus dimiliki peserta didik bidang studi Teknik Komputer dan Informatika mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara utuh (kritis, kreatif, komunikatif dan kolaboratif)	Menganalisis berbagai strategi pembelajaran untuk membangun motivasi, interaksi sosial yang positif, kemampuan berpikir kritis (critical thinking skill), kemampuan menyelesaikan masalah (problem solving skill), kemampuan unjuk kerja (performance skill), dan etos ke	Macam-macam strategi pembelajaran untuk membangun motivasi, interaksi sosial yang positif, kemampuan berpikir kritis (critical thinking skill), kemampuan menyelesaikan masalah (problem solving skill), kemampuan unjuk kerja (performance skill), dan etos ke	Berbagai strategi pembelajaran untuk membangun etos kerja peserta didik	1. Menerapkan teori belajar tertentu sesuai karakteristik pembelajaran	3
22				Berbagai strategi pembelajaran untuk membangun kemampuan berpikir kritis (critical thinking skill)	2. Menetapkan strategi pembelajaran untuk membangun kemampuan berpikir kritis (critical thinking skill)	3
23				Berbagai strategi pembelajaran untuk membangun kemampuan menyelesaikan masalah (problem solving skill)	3. Menetapkan strategi pembelajaran untuk membangun kemampuan menyelesaikan masalah (problem solving skill)	3
24				Berbagai strategi pembelajaran untuk membangun kemampuan unjuk kerja (performance skill)	4. Menetapkan strategi pembelajaran untuk membangun kemampuan unjuk kerja (performance skill)	3
25		Mengidentifikasi karakteristik macam-macam sumber belajar berbasis TIK (Bahan ajar digital, media berbasis komputer, strategi pembelajaran online, dll)	Karakteristik silabus, RPP, LKPD, dan Teknik Penilaian	karakteristik Teknik Penilaian	5. Diberikan indikator pembelajaran Kompetensi Dasar (KD) suatu materi, peserta dapat merumuskan alat evaluasi yang relevan dengan materi tersebut.	3
26				karakteristik RPP	6. Mengidentifikasi karakteristik RPP	3, 4
27					8. Menyusun materi Soal TKI berbasis HOTS	3, 5, 6
28					9. Merumuskan kisi-kisi penilaian	4, 5, 6

NO.	CPBS	CPMK	Materi/Topik	Sub Materi/Sub Topik	Indikator	Level Cognition "C"
29				karakteristik LKPD	7. Mengidentifikasi karakteristik LKPD	3, 4
30		Menganalisis berbagai teori belajar dan aplikasinya dalam pembelajaran untuk mengembangkan potensi peserta didik hingga mencapai standar kompetensi lulusan bidang studi Teknik Komputer dan Informatika	Karakteristik, perkembangan intelektual, moral, dan sosial peserta didik, lingkungan sekolah, perkembangan teknologi abad ke-21, dan aplikasinya dalam pembelajaran Teknik Komputer dan Informatika	Karakteristik perkembangan intelektual	10. Menganalisis karakteristik peserta didik	4, 5, 6
31	menguasai materi ajar dan aplikasi termasuk advance materials bidang studi Teknik Komputer dan Informatika yang meliputi menguasai materi ajar dan aplikasi termasuk advance materials bidang studi Teknik Komputer dan Informatika yang meliputi (1) dasar-das	Menganalisis prinsip-prinsip dasar-dasar pengetahuan bidang Informatika, sistem komputer dan teknologi informasi beserta aplikasi terkait dalam pembelajaran bidang studi Teknik Komputer dan Informatika	Konsep dasar pengetahuan bidang Informatika, Teknik Komputer dan Teknologi Informasi dan aplikasinya, mencakup materi teknologi informasi dan komputer, sistem komputer, algoritma dan pemrograman dasar, sistem jaringan dasar, dasar-dasar desain grafis dan	Hubungan antar-konsep untuk mengembangkan produk multimedia	11. Diberikan kasus, peserta didik diminta untuk mengembangkan produk multimedia dengan sebelumnya menetapkan beberapa konsep multimedia untuk diterapkan pada produk tersebut	6
32			Konsep dasar pengetahuan bidang Informatika, Teknik Komputer dan Teknologi Informasi dan aplikasinya, mencakup materi teknologi informasi dan komputer, sistem komputer, algoritma dan pemrograman dasar, sistem jaringan dasar, dasar-dasar desain grafis dan	Prinsip video dan audio dengan menggunakan perangkat lunak pengolah video/audio	12. Memanipulasi video dan audio dengan menggunakan perangkat lunak pengolah video/audio	6
33				Konsep test case dan tata cara pengujian program komputer	13. Menerapkan test case dan tata cara pengujian program komputer	3
34				Fitur perangkat lunak pembelajaran kolaboratif daring	14. Menganalisis fitur perangkat lunak pembelajaran kolaboratif daring	4
35				Konsep Komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan	15. Menganalisis komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan	4
36				Konsep pembuatan e-book	16. Menganalisis pembuatan e-book	4
37				Konsep pasca-produksi video, animasi dan/atau music digital	17. Mengevaluasi pasca-produksi video, animasi dan/atau music digital	5

NO.	CPBS	CPMK	Materi/Topik	Sub Materi/Sub Topik	Indikator	Level Cognitif "C"
38				Konsep suatu proses, fenomena, solusi TIK dengan mempresentasikan, memvisualisasikan serta memerhatikan Hak Kekayaan Intelektual dan etika digital	18. Mengkomunikasikan suatu proses, fenomena, solusi TIK dengan mempresentasikan, memvisualisasikan serta memerhatikan Hak Kekayaan Intelektual dan etika digital	3
39				Konsep esensial dasar-dasar desain grafis	19. Menjelaskan konsep dasar-dasar desain grafis	3
40				Konsep esensial Informatika Sosial	20. Menjelaskan Konsep Informatika Sosial	3
41				Konsep esensial logika dan algoritma pemrograman dasar	21. Menjelaskan konsep logika dan algoritma pemrograman dasar	3, 4
42		Menganalisis prinsip-prinsip Sistem Informatika, Jaringan dan Aplikasi dalam pembelajaran bidang studi Teknik Komputer dan Informatika	infrastruktur komputasi awan	Prinsip kerja infrastruktur komputasi awan	22. Menganalisis penerapan infrastruktur komputasi awan, peserta memperbaiki permasalahan konfigurasi dari hasil analisis permasalahan	4, 6
43			Layanan komputasi awan	Prinsip kerja layanan komputasi awan	23. Menganalisis penerapan layanan komputasi awan, peserta memperbaiki permasalahan konfigurasi dari hasil analisis permasalahan	4, 6
44			konsep dan teknologi komputasi awan	Konsep dan teknologi IaaS	24. Memahami konsep dan teknologi IaaS	3, 4
45				Konsep dan teknologi PaaS	25. Memahami konsep dan teknologi PaaS	3, 4
46				Konsep dan teknologi SaaS	26. Memahami konsep dan teknologi SaaS	3, 4
47			kecerdasan komputasi	Kecerdasan komputasi pada skala kecil (smart home)	27. Membuat kecerdasan komputasi pada skala kecil (smart home)	6
48				Kecerdasan komputasi pada skala luas	28. Membuat kecerdasan komputasi pada skala luas (Internet of Things)	6
49		Menganalisis prinsip-prinsip Rekayasa Perangkat Lunak beserta aplikasi terkait dalam pembelajaran bidang studi Teknik Komputer dan Informatika	Konsep manajemen proyek dalam pengembangan sistem informasi	konsep dasar manajemen proyek sistem informasi	29. Melaksanakan konsep dasar manajemen proyek pengembangan sistem informasi	4

NO.	CPBS	CPMK	Materi/Topik	Sub Materi/Sub Topik	Indikator	Level Cognition "C"
50			Pemrograman berorientasi obyek dalam pengembangan aplikasi/sistem informasi	User Interface	30. Membuat desain User Interface	6
51			Konsep object oriented analysis design dalam perancangan aplikasi/sistem informasi	dokumentasi pengembangan sistem berorientasi obyek	31. Membuat dokumentasi pengembangan sistem berorientasi obyek	3, 4
52			Konsep RDBMS dalam pengelolaan data	replikasi basisdata	32. Membuat replikasi basisdata dalam sistem manajemen basis data	3, 4, 5, 6
53				konsep basisdata pada RDBMS	33. Menerapkan konsep basisdata pada RDBMS	3, 4, 5
54			Konsep manajemen proyek dalam pengembangan sistem informasi	metode dan analisa manajemen proyek sistem informasi	34. Menerapkan metode dan analisa manajemen proyek dalam pengembangan sistem informasi	3, 4
55				fungsi dan batasan manajemen proyek sistem informasi	36. Menganalisis fungsi dan batasan manajemen proyek sistem informasi	3, 4
56			recovery data	Recovery data	37. Menganalisis hasil recovery data	3, 4
57			Quality of Service	Quality of Service dari layanan Jaringan	38. Menganalisis Quality of Service dari layanan Jaringan	3, 4, 5
58			clustering data pada server	Clustering data pada server	39. Mengevaluasi hasil clustering data pada server	3, 4, 5
59			Big Data	Framework Big Data	40. Menganalisis prinsip kerja framework Big Data	3, 4, 5
60			Pemrograman berorientasi obyek dalam pengembangan aplikasi/sistem informasi	model MVC dalam OOP	35. Menerapkan model MVC dalam pengembangan aplikasi	3, 4
61		Menganalisis konsep Multimedia dan aplikasinya terkait konsep desain grafis percetakan, desain media interaktif, animasi 2D dan 3D, dan teknik pengolahan audio dan video untuk pembelajaran Teknik Komputer dan Informatika	Konsep Multimedia dan aplikasinya terkait konsep desain grafis percetakan, desain media interaktif, animasi 2D dan 3D, dan teknik pengolahan audio dan video untuk pembelajaran Teknik Komputer dan Informatika	Konsep evaluasi terhadap produk animasi 2D dan 3D	41. Melakukan evaluasi terhadap produk animasi 2D dan 3D	4, 5

NO.	CPBS	CPMK	Materi/Topik	Sub Materi/Sub Topik	Indikator	Level Cognitif "C"
62			Konsep Multimedia dan aplikasinya terkait konsep desain grafis percetakan, desain media interaktif, animasi 2D dan 3D, dan teknik pengolahan audio dan video untuk pembelajaran Teknik Komputer dan Informatika	Konsep user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	42. Membuat user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	5, 6
63			Konsep Multimedia dan aplikasinya terkait konsep desain grafis percetakan, desain media interaktif, animasi 2D dan 3D, dan teknik pengolahan audio dan video untuk pembelajaran Teknik Komputer dan Informatika	Alur proses produksi multimedia	50. Menyusun alur proses produksi multimedia	6
64			Konsep Multimedia dan aplikasinya terkait konsep desain grafis percetakan, desain media interaktif, animasi 2D dan 3D, dan teknik pengolahan audio dan video untuk pembelajaran Teknik Komputer dan Informatika	Teknik pergerakan kamera berdasarkan ukuran (framing) dan sudut pandang (angle) kamera	43. Menerapkan Teknik pergerakan kamera berdasarkan ukuran (framing) dan sudut pandang (angle) kamera	3, 6
65				Prinsip-prinsip animasi dalam produksi animasi 2D dan 3D	44. Mengaplikasikan prinsip-prinsip animasi dalam produksi animasi 2D dan 3D	3
66				Konsep tata cahaya dalam pengambilan gambar bergerak (perekaman video)	45. Mengatur tata cahaya dalam pengambilan gambar bergerak (perekaman video)	5, 6
67				Konsep Desain berbasis Bitmap dan Vektor	46. Mengevaluasi Desain berbasis Bitmap dan Vektor	5
68				Konsep Fotografi	47. Mengevaluasi karya Fotografi	5
69				Produk media interaktif berbasis web	48. Mengevaluasi produk media interaktif berbasis web	5
70				Konsep penyuntingan video dengan menggunakan perangkat lunak pengolah video	49. Menyunting video dengan menggunakan perangkat lunak pengolah video	4, 5



NO.	CPBS	CPMK	Materi/Topik	Sub Materi/Sub Topik	Indikator	Level Cognition "C"
71		Menganalisis prinsip-prinsip Teknik Komputer dan Jaringan beserta aplikasi terkait dalam pembelajaran bidang studi Teknik Komputer dan Informatika	Konsep Teknik Komputer dan jaringan serta aplikasinya terkait konsep Teknologi Jaringan Berbasis Luas (WAN), Administrasi Infrastruktur Jaringan, Administrasi Sistem Jaringan, dan Teknologi Layanan Jaringan untuk pembelajaran Teknik Komputer dan Informatika	Konsep bagan dan konsep kerja Server softswitch berkaitan dengan PBX	51. Memahami bagan dan konsep kerja Server softswitch berkaitan dengan PBX	3, 4
72			Konsep Teknik Komputer dan jaringan serta aplikasinya terkait konsep Teknologi Jaringan Berbasis Luas (WAN), Administrasi Infrastruktur Jaringan, Administrasi Sistem Jaringan, dan Teknologi Layanan Jaringan untuk pembelajaran Teknik Komputer dan Informatika	Menerapkan sistem operasi jaringan	52. Menerapkan sistem operasi jaringan	3, 4, 6
73				Konsep jaringan berbasis luas	53. Menganalisis permasalahan pada jaringan berbasis luas	4, 6
74				Konsep permasalahan internet gateway	54. Menganalisis permasalahan internet gateway	6
75				Konsep permasalahan manajemen bandwidth	55. Menganalisis permasalahan manajemen bandwidth	6
76				Konsep permasalahan Proxy Server	56. Menganalisis permasalahan Proxy Server	5, 6
77				Konsep jaringan nirkabel	57. Mengevaluasi jaringan nirkabel	3, 4, 6
78				Konsep permasalahan jaringan fiber optic	58. Mengevaluasi permasalahan jaringan fiber optic	3, 4, 6
79				Konsep permasalahan load balancing	59. Mengevaluasi permasalahan load balancing	3, 4, 6
80				Konsep system keamanan jaringan	60. Mengevaluasi system keamanan jaringan	4, 6

NO.	CPBS	CPMK	Materi/Topik	Sub Materi/Sub Topik	Indikator	Level Cognitif "C"
81	mampu merancang pembelajaran Teknik Komputer dan Informatika dengan menerapkan prinsip memadukan pengetahuan materi ajar, pedagogik, serta teknologi informasi dan komunikasi atau Technological Pedagogical and Content Knowledge dan pendekatan lain yang relevan melalui penerapan Blended Learning	Memilih sumber belajar berbasis TIK yang sesuai (appropriate) dengan capaian pembelajaran yang akan dibelajarkan	macam perangkat pembelajaran yang harus disiapkan guru profesional	Karakteristik silabus, RPP, LKPD, Media Pembelajaran, Bahan Ajar, dan Teknik Penilaian	61. Diberikan Kompetensi Dasar (KD) pada suatu materi, peserta dapat menganalisis materi esensial yang sesuai dengan metode dan teknologi yang digunakan	3, 4
82					62. Diberikan Kompetensi Dasar (KD) pada suatu materi, peserta dapat merancang indikator esensial pada KD tersebut	3, 5, 6
83					63. Diberikan indikator Kompetensi Dasar (KD) pada salah satu materi, peserta dapat menentukan pendekatan, model, dan metode pembelajaran yang relevan	3, 4
84					64. Disajikan langkah-langkah penyusunan RPP berbasis TPACK, peserta dapat merancang pembelajaran Teknik Komputer dan Informatika dengan menerapkan prinsip TPACK	3, 6
85		Mampu merancang pembelajaran bidang Teknik Komputer dan Informatika dan aplikasinya serta menyelesaikan persoalan pembelajaran menggunakan pendekatan computational thinking dengan menerapkan prinsip TPACK disertai dengan penguatan karakter	Perangkat pembelajaran Informatika, Teknik Komputer dan Teknologi Informasi dan aplikasinya materi konsep teknologi informasi dan komputer, sistem komputer, algoritma dan pemrograman dasar, sistem jaringan dasar, dasar-dasar desain grafis dan penyelesaika	Konsep tujuan pembelajaran bidang Teknik Komputer dan Teknologi Informasi dan aplikasinya	65. Diberikan Indikator, peserta didik diminta merumuskan tujuan pembelajaran yang sesuai	3, 6
86				Konsep KI/KD dan indikator pencapaian kompetensi bidang Teknik Komputer dan Teknologi Informasi dan aplikasinya	66. Diberikan KD, peserta didik diminta merumuskan indikator pencapaian kompetensi yang sesuai	3, 6
87				Konsep pengembangan RPP bidang Teknik Komputer dan Teknologi Informasi dan aplikasinya	67. Mengembangkan RPP	3, 6

NO.	CPBS	CPMK	Materi/Topik	Sub Materi/Sub Topik	Indikator	Level Cognitif "C"
88				Konsep silabus bidang Teknik Komputer dan Teknologi Informasi dan aplikasinya	68. Mengembangkan silabus	3, 6
89		Mengembangkan sumber belajar berbasis TIK yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran	Perangkat pembelajaran Informatika, Teknik Komputer dan Teknologi Informasi dan aplikasinya materi konsep teknologi informasi dan komputer, sistem komputer, algoritma dan pemrograman dasar, sistem jaringan dasar, dasar-dasar desain grafis dan penyelesaika	Konsep pengembangan bahan ajar bidang Teknik Komputer dan Teknologi Informasi dan aplikasinya	78. Diberikan Indikator, peserta didik diminta untuk mengembangkan bahan ajar yang sesuai	5, 6
90				Konsep pengembangan media pembelajaran berbasis ICT dan TPACK bidang Teknik Komputer dan Teknologi Informasi dan aplikasinya	79. Diberikan kasus, peserta didik diminta merumuskan tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis ICT dan TPACK	3, 6
91	mampu melaksanakan pembelajaran Teknik Komputer dan Informatika yang mendidik dengan menerapkan teknologi informasi dan komunikasi untuk membangun sikap (karakter Indonesia), pengetahuan, dan keterampilan peserta didik dalam memecahkan masalah secara kritis, humanis, inovatif, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif, dengan menggunakan model pembelajaran dan sumber belajar yang didukung hasil penelitian	Mampu pelaksanaan pembelajaran bidang Teknik Komputer dan Informatika dan aplikasinya serta penyelesaian persoalan pembelajaran menggunakan pendekatan computational thinking dengan menerapkan prinsip TPACK disertai dengan penguatan karakter	Konsep pembelajaran TKI yang mendidik berbasis ICT yang mengintegrasikan TPACK	Keterampilan dalam kegiatan inti pembelajaran	69. Diberikan indikator KD tentang pembelajaran TKI, peserta dapat merumuskan kegiatan yang termasuk dalam keterampilan memberi penguatan dalam pembelajaran	4
92					70. Diberikan indikator KD tentang pembelajaran TKI, peserta dapat merumuskan kegiatan yang termasuk dalam keterampilan bertanya.	4, 5
93					71. Diberikan indikator KD tentang pembelajaran TKI, peserta dapat merumuskan komponen kegiatan yang termasuk dalam bagian inti pembelajaran.	3, 4, 6

NO.	CPBS	CPMK	Materi/Topik	Sub Materi/Sub Topik	Indikator	Level Cognitif "C"
94					74. Diberikan indikator KD tentang pembelajaran TKI, peserta dapat merumuskan komponen keterampilan bervariasi dalam pembelajaran.	4, 5
95					75. Diberikan indikator KD tentang pembelajaran TKI, peserta dapat merumuskan komponen keterampilan dalam mengelola kelas.	3, 4
96					76. Diberikan indikator KD tentang pembelajaran TKI, peserta dapat merumuskan komponen keterampilan dalam menjelaskan pembelajaran	4, 5
97					77. Diberikan indikator KD tentang pembelajaran TKI, peserta dapat merumuskan komponen keterampilan dalam membimbing diskusi kelompok kecil dan besar	5
98				Keterampilan dalam membuka pelajaran	72. Diberikan indikator KD tentang pembelajaran TKI, peserta dapat merumuskan komponen kegiatan yang termasuk dalam bagian membuka pembelajaran.	3, 6
99					73. Diberikan indikator KD tentang pembelajaran TKI, peserta dapat merumuskan komponen kegiatan yang termasuk dalam bagian menutup pembelajaran.	3, 6
100		Menunjukkan sikap kritis, kreatif, inovatif dalam pengembangan diri secara berkelanjutan	Sikap kritis, kreatif, inovatif dalam pengembangan diri secara berkelanjutan	Sikap kritis, kreatif, inovatif dalam pengembangan diri secara berkelanjutan	80. Menunjukkan sikap kritis, kreatif, inovatif dalam pengembangan diri secara berkelanjutan	5, 6
101	mampu mengevaluasi masukan, proses, dan hasil pembelajaran yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik dengan menerapkan asesmen otentik, serta memanfaatkan hasil evaluasi untuk perbaikan kualitas pembelajaran bidang studi Teknik Komputer dan Informatika	Mampu mengevaluasi pembelajaran bidang Teknik Komputer dan Informatika dan aplikasinya serta penyelesaian persoalan pembelajaran menggunakan pendekatan computational thinking dengan menerapkan prinsip TPACK disertai dengan penguatan karakter	Mampu mengevaluasi pembelajaran bidang Teknik Komputer dan Informatika dan aplikasinya serta penyelesaian persoalan pembelajaran menggunakan pendekatan computational thinking dengan menerapkan prinsip TPACK disertai dengan penguatan karakter	Evaluasi pelaksanaan pembelajaran	81. Diberikan kasus berupa hasil proses pembelajaran sebuah kelas, peserta mampu mengambil keputusan dalam menentukan tindakan selanjutnya terkait hasil proses pembelajaran	5

NO.	CPBS	CPMK	Materi/Topik	Sub Materi/Sub Topik	Indikator	Level Cognitif "C"
102					82. Kemampuan dalam merumuskan alat evaluasi yang relevan dengan materi yang sesuai	5
103					83. Menganalisis pelaksanaan pembelajaran	4
104					84. Menganalisis KI-KD sesuai ranah Taksonomi Bloom	4
105					85. kemampuan dalam menyajikan hasil belajar dalam berbagai strategi	4
106					86. Mengevaluasi butir soal berbasis HOTS	5
107					87. Menganalisis kisi-kisi instrumen untuk pembelajaran	3, 4
108		Mampu mengimplementasikan rancangan pembelajaran dan penilaian pada mata pelajaran Teknik Komputer dan Informatika dengan menerapkan prinsip TPACK disertai dengan aktualisasi karakter	Konsep rancangan pembelajaran dan penilaian pada mata pelajaran Teknik Komputer dan Informatika dengan menerapkan prinsip TPACK disertai dengan aktualisasi karakter	Konsep rancangan pembelajaran dan penilaian pada mata pelajaran Teknik Komputer dan Informatika dengan menerapkan prinsip TPACK disertai dengan aktualisasi karakter	88. Mengimplementasikan rancangan pembelajaran dan penilaian pada mata pelajaran Teknik Komputer dan Informatika dengan menerapkan prinsip TPACK disertai dengan aktualisasi karakter	3
109		Mampu menginternalisasikan budaya kerja dan etika lingkup kerja DUDI	Budaya kerja dan etika lingkup kerja DUDI	Budaya kerja dan etika lingkup kerja DUDI	89. Melaksanakan budaya kerja dan etika lingkup kerja DUDI	3
110		Mampu merancang dan/atau melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler, manajemen pendidikan, dan menginternalisasikan kultur sekolah	Macam-macam kegiatan ekstrakurikuler, manajemen pendidikan, dan menginternalisasikan kultur sekolah	Konsep pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler, manajemen pendidikan, dan menginternalisasikan kultur sekolah	90. Melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler, manajemen pendidikan, dan menginternalisasikan kultur sekolah	3
111	mampu mengembangkan diri secara berkelanjutan sebagai guru bidang studi Teknik Komputer dan Informatika yang profesional melalui penelitian, refleksi diri, pencarian informasi baru, dan inovasi	Mampu merancang PTK menggunakan kaidah penelitian pembelajaran	Proposal TK	Pendekatan solusi masalah	91. Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, peserta mampu memilih pendekatan solusi untuk permasalahan dalam PTK	4
112				Identifikasi masalah	92. Peserta diminta melakukan observasi dan studi literatur sehingga mampu mengidentifikasi permasalahan pembelajaran yang ada di suatu sekolah	3

NO.	CPBS	CPMK	Materi/Topik	Sub Materi/Sub Topik	Indikator	Level Cognitif "C"
113				Metode Penelitian	93. Peserta mampu menetapkan metode penelitian yang tepat untuk penyelesaian masalah yang dipilih	4
114				Rumusan masalah	94. Setelah melakukan identifikasi masalah, peserta mampu membuat rumusan masalah berdasarkan identifikasi masalah yang dibuat	6
115		Mampu melaksanakan PTK sesuai dengan rancangan yang telah disusun selama pelaksanaan PPL	Penelitian Tindakan Kelas dalam kegiatan PPL	Penelitian Tindakan Kelas dalam kegiatan PPL	95. Peserta mampu melaksanakan PTK sesuai proposal yang dirancang	3, 5, 6
116		Mampu mendiseminasikan hasil PTK dalam forum ilmiah	Seminar Penelitian	Hasil penelitian	96. Mengimplementasikan penelitian tindakan kelas dan rekomendasi perbaikan berdasarkan hasil penelitian	3
117				Problem PTK	97. Peserta mampu menjelaskan latar belakang dan identifikasi masalah PTK yang diteliti	3
118				Metode penelitian	98. Menentukan metode penelitian dan alasan pemilihan metode penelitian yang digunakan dalam PTK	3
119				Solusi terpilih	99. Menentukan solusi yang dipilih dan alasan pemilihan solusi untuk problem PTK yang diteliti	3, 6
120		Mampu melaporkan proses dan hasil PTK	Laporan Penelitian	Sistematika laporan PTK	100. Peserta mampu menyusun Laporan PTK	6