

KISI-KISI MATERI PLPG

MATA PELAJARAN REKAYASA PERANGKAT LUNAK

No	Kompetensi Utama	Standar Kompetensi Guru (SKG)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		Kompetensi Inti Guru (KI)	Kompetensi Guru Mata Pelajaran (KD)	
a	b	C	D	E
1	Pedagogik	Menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, spiritual, sosial, kultural, emosional, dan intelektual	Memahami karakteristik peserta didik yang berkaitan dengan aspek fisik, intelektual, sosial-Emosional, moral, spiritual, dan latar belakang sosial-budaya	Mendeskripsikan Karakteristik peserta didik yang berkaitan dengan aspek fisik dan intelektual.
2	Pedagogik	Menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, spiritual, sosial, kultural, emosional, dan intelektual	Memahami karakteristik peserta didik yang berkaitan dengan aspek fisik, intelektual, sosial-Emosional, moral, spiritual, dan latar belakang sosial-budaya	Mendeskripsikan karakteristik peserta didik yang berkaitan dengan aspek sosial dan Emosional.
3	Pedagogik	Menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, spiritual, sosial, kultural, emosional, dan intelektual	Memahami karakteristik peserta didik yang berkaitan dengan aspek fisik, intelektual, sosial-Emosional, moral, spiritual, dan latar belakang sosial-budaya	Mendeskripsikan karakteristik peserta didik yang berkaitan dengan aspek moral, spiritual, dan latar belakang sosial-budaya
4	Pedagogik	Menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, spiritual, sosial, kultural, emosional, dan intelektual	Memahami karakteristik peserta didik yang berkaitan dengan aspek fisik, intelektual, sosial-Emosional, moral, spiritual, dan latar belakang sosial-budaya	Mendeskripsikan karakteristik peserta didik yang berkaitan dengan aspek fisik, moral, spiritual, sosial, kultural peserta didik dalam program keahlian Rekayasa Perangkat Lunak
5	Pedagogik	Menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, spiritual, sosial, kultural, emosional, dan intelektual	Mengidentifikasi potensi peserta didik dalam program keahlian Rekayasa Perangkat Lunak	Mendeskripsikan karakteristik emosional dan intelektual program keahlian Rekayasa Perangkat Lunak
6	Pedagogik	Menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, spiritual, sosial, kultural, emosional, dan intelektual	Mengidentifikasi kemampuan awal peserta didik dalam program keahlian Rekayasa Perangkat Lunak	Mengidentifikasi kemampuan awal peserta didik kelompok mapel dasar program keahlian Rekayasa Perangkat Lunak
7	Pedagogik	Menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, spiritual, sosial, kultural, emosional, dan intelektual	Mengidentifikasi kesulitan belajar peserta didik dalam program keahlian Rekayasa Perangkat Lunak	Mengidentifikasi berbagai kesulitan belajar peserta didik dalam program keahlian Rekayasa Perangkat Lunak
8	Pedagogik	Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik	Memahami berbagai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik terkait dengan program keahlian Rekayasa	Mendeskripsikan teori belajar yang akan diterapkan pada SMK program keahlian Rekayasa Perangkat Lunak

No	Kompetensi Utama	Standar Kompetensi Guru (SKG)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		Kompetensi Inti Guru (KI)	Kompetensi Guru Mata Pelajaran (KD)	
a	b	C	D	E
			Perangkat Lunak	
9	Pedagogik	Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik.	Memahami berbagai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik terkait dengan program keahlian Rekayasa Perangkat Lunak	Menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran diterapkan pada SMK program keahlian Rekayasa Perangkat Lunak
10	Pedagogik	Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik.	Menerapkan berbagai Pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang mendidik secara kreatif dalam program keahlian Rekayasa Perangkat Lunak	Merancang penerapan satu pendekatan, strategi, metode, ,teknik pembelajaran dan dan metode Pembelajaran secara kreatif
11	Pedagogik	Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik.	Menerapkan berbagai Pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang mendidik secara kreatif dalam program keahlian Rekayasa Perangkat Lunak	Membuat contoh penerapan berbagai Pendekatan, strategi, metode, teknik pembelajaran dan dan metode Pembelajaran secara kreatif
12	Pedagogik	Mengembangkan kurikulum yang terkait dengan program keahlian Rekayasa Perangkat Lunak	Memahami prinsip-prinsip pengembangan kurikulum	Menjelaskan prinsip-prinsip pengembangan kurikulum
13	Pedagogik	Mengembangkan kurikulum yang terkait dengan program keahlian Rekayasa Perangkat Lunak	Menentukan tujuan pembelajaran program keahlian Rekayasa Perangkat Lunak	Membuat tujuan pembelajaran dan pengalaman belajar untuk mencapainya
14	Pedagogik	Mengembangkan kurikulum yang terkait dengan program keahlian Rekayasa Perangkat Lunak	Memilih materi pembelajaran yang diampu yang terkait dengan pengalaman belajar dan tujuan pembelajaran.	Menentukan materi pembelajaran dan menggunakan pendekatan yang dipilih menurut karakter peserta didik
15	Pedagogik	Mengembangkan kurikulum yang terkait dengan program keahlian Rekayasa Perangkat Lunak	Mengembangkan indikator dan instrumen penilaian yang terkait dengan program keahlian Rekayasa Perangkat Lunak	Membuat indikator dan instrumen penilaian yang terkait dengan program keahlian Rekayasa Perangkat Lunak
16	Pedagogik	Menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik.	Memahami prinsip-prinsip perancangan pembelajaran yang mendidik.	Menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materinya
17	Pedagogik	Menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik.	Melaksanakan pembelajaran yang mendidik di kelas, di la-boratorium, dan di lapangan dengan memperhatikan standar keamanan yang dipersyaratkan.	Menerapkan model pembelajaran di la-boratorium, dan di lapangan dengan memperhatikan standar keamanan yang dipersyaratkan.
18	Pedagogik	Memanfaatkan	Memanfaatkan teknologi	Menerapkan teknologi informasi dan

No	Kompetensi Utama	Standar Kompetensi Guru (SKG)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		Kompetensi Inti Guru (KI)	Kompetensi Guru Mata Pelajaran (KD)	
a	b	C	D	E
		teknologi informasi dan Komunikasi untuk kepentingan pembelajaran	informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran pada program keahlian Rekayasa Perangkat Lunak	Komunikasi untuk kepentingan pembelajaran pada program keahlian Rekayasa Perangkat Lunak
19	Pedagogik	Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki.	Menyediakan berbagai kegiatan pembelajaran untuk mendorong peserta didik mencapai prestasi secara optimal.	Melaksanakan berbagai model pembelajaran kooperatif dalam kegiatan pembelajaran
20	Pedagogik	Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki.	Menyediakan berbagai kegiatan pembelajaran untuk mengaktualisasikan potensi peserta didik, termasuk kreativitasnya.	Melaksanakan berbagai kegiatan pembelajaran untuk mengaktualisasikan potensi peserta serta kreativitasnya
21	Pedagogik	Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik	Memahami berbagai strategi berkomunikasi yang efektif, empatik, dan santun, secara lisan, tulisan, dan/atau bentuk lain.	Menerapkan berbagai strategi komunikasi yang efektif, empatik dan santun secara lisan maupun tulisan, dan/atau bentuk lain.
22	Pedagogik	Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik.	Menentukan aspek-aspek proses dan hasil belajar yang penting untuk dinilai dan dievaluasi sesuai dengan karakteristik program keahlian Rekayasa Perangkat Lunak	Membuat kriteria aspek- aspek proses dan hasil yang penting untuk dinilai sesuai dengan karakteristik program keahlian Rekayasa Perangkat Lunak
23	Pedagogik	Memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran	Mengembangkan instrumen penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar.	Membuat instrumen penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar.
24	Pedagogik	Memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran	Menganalisis hasil penilaian proses dan hasil belajar untuk berbagai tujuan.	Menganalisis hasil penilaian proses, hasil belajar salah satu mata pelajaran untuk dan evaluasi berbagai tujuan.
25	Pedagogik	Memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran	Melakukan evaluasi proses dan hasil belajar. Menggunakan informasi hasil penilaian dan evaluasi untuk menentukan ketuntasan belajar	Menggunakan informasi hasil penilaian dan evaluasi untuk menentukan ketuntasan belajar dan merancang program remedial dan pengayaan

No	Kompetensi Utama	Standar Kompetensi Guru (SKG)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		Kompetensi Inti Guru (KI)	Kompetensi Guru Mata Pelajaran (KD)	
a	b	C	D	E
26	Pedagogik	Memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran	Menggunakan informasi hasil penilaian dan evaluasi untuk merancang program remedial dan pengayaan	Menggunakan informasi hasil penilaian dan evaluasi untuk menentukan ketuntasan belajar dan merancang program remedial dan pengayaan
27	Pedagogik	Memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran	Mengkomunikasikan hasil penilaian dan evaluasi kepada pemangku kepentingan.	Menggunakan informasi mengkomunikasikan hasil penilaian dan evaluasi
28	Pedagogik	Memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran	Memanfaatkan informasi hasil penilaian dan evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran	Menggunakan informasi mengkomunikasikan hasil penilaian dan evaluasi
29	Pedagogik	Melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran.	Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.	Membuat prioritas langkah refleksi untuk perbaikan dan pengembangan pembelajaran
30	Pedagogik	Melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran.	Melakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mata pelajaran yang diampu.	Melaksanakan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran
31	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Merencanakan kebutuhan dan spesifikasi untuk merakit <i>personal computer (PC)</i>	Menganalisis kebutuhan dan spesifikasi untuk merakit PC
32	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Menjelaskan langkah instalasi sistem operasi	Mendiskripsikan instalasi sistem operasi
33	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Menjelaskan langkah instalasi sistem operasi	Mendiskripsikan langkah-langkah instalasi sistem operasi
34	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa	Melakukan troubleshooting	Mendiagnosis kesalahan instalasi komponen PC

No	Kompetensi Utama	Standar Kompetensi Guru (SKG)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		Kompetensi Inti Guru (KI)	Kompetensi Guru Mata Pelajaran (KD)	
a	b	C	D	E
35	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Melakukan troubleshooting	Mendiagnosis kesalahan pemasangan periferai
36	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Mendeskripsikan keselamatan dan kesehatan kerja (K3)	Mendeskripsikan prosedur (urut-urutan) K3 yang berhubungan dengan TIK
37	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Melaksanakan prosedur K3	Menerapkan prosedur keselamatan yang benar yang berhubungan dengan TIK
38	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Menerapkan ketentuan pertolongan pertama pada kecelakaan	Menerapkan pertolongan pertama pada kecelakaan keja pada bidang TIK
39	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Mengenal komponen elektronika	Mengidentifikasi masing-masing komponen elektronika
40	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Menggunakan komponen elektronika	Mengklasifikasikan penggunaan komponen elektronika
41	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Menerapkan konsep elektronika digital	Menerapkan tabel kebenaran dari gerbang logika
42	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Menerapkan sistem bilangan digital	Mengkonversikan bilangan digital
43	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang	Menerapkan sistem bilangan digital	Melakukan operasi penjumlahan atau perkalian bilangan digital

No	Kompetensi Utama	Standar Kompetensi Guru (SKG)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		Kompetensi Inti Guru (KI)	Kompetensi Guru Mata Pelajaran (KD)	
a	b	C	D	E
		pelajaran rekayasa perangkat lunak		
44	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Mengenal metode rekayasa perangkat lunak	Mendiskripsikan beberapa model rekayasa perangkat lunak
45	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Mengenal metode rekayasa perangkat lunak	Mengetahui prinsip-prinsip dari metode waterfall, prototyping, dan unified process
46	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Mengenal metode rekayasa perangkat lunak	Menentukan tahapan-tahapan dalam rekayasa perangkat lunak
47	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Mengenal algoritma pemrograman	Menjelaskan pengertian algoritma
48	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Mengenal algoritma pemrograman	Mendiskripsikan unsur-unsur pada algoritma pemrograman
49	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Membuat diagram alir pemrograman	Mendiskripsikan simbol-simbol untuk membuat diagram alir
50	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Mengenal algoritma pemrograman	Menentukan tipe data (jenis data) yang dapat diolah oleh komputer
51	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Mengenal algoritma pemrograman	Mengklasifikasikan permasalahan yang bisa diselesaikan dengan algoritma pemrograman
52	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep,	Mengenal algoritma pemrograman	Menentukan cara penulisan algoritma

No	Kompetensi Utama	Standar Kompetensi Guru (SKG)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		Kompetensi Inti Guru (KI)	Kompetensi Guru Mata Pelajaran (KD)	
a	b	C	D	E
		keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak		
53	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Menjelaskan struktur algoritma	Menentukan jenis-jenis struktur algoritma pemrograman
54	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Menjelaskan struktur algoritma	Memilih jenis struktur algoritma pemrograman yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan
55	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Menjelaskan Data Flow Diagram (DFD)	Mendiskripsikan komponen penyusun DFD
56	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Menjelaskan Data Flow Diagram (DFD)	Menerapkan komponen penyusun DFD
57	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Menerapkan pengelolaan array 1 dimensi	Menerapkan array
58	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Menerapkan pengelolaan array 1 dimensi	Mengkreasikan array
59	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Menjelaskan prinsip array multi dimensi	Mendiskripsikan pengertian array multi dimensi
60	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Menggunakan array multi dimensi	Menerapkan prinsip array multi dimensi

No	Kompetensi Utama	Standar Kompetensi Guru (SKG)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		Kompetensi Inti Guru (KI)	Kompetensi Guru Mata Pelajaran (KD)	
a	b	C	D	E
61	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Menggunakan array multi dimensi	Mengkreasikan array multi dimensi
62	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Menggunakan prosedur dan fungsi	Mendeskripsikan pengertian prosedur
63	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Menggunakan prosedur dan fungsi	Menerapkan prosedur
64	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Menggunakan prosedur dan fungsi	Mengkreasikan prosedur
65	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Menggunakan prosedur dan fungsi	Mendeskripsikan perbedaan prosedur dan fungsi
66	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Menggunakan prosedur dan fungsi	Menerapkan fungsi
67	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Menggunakan prosedur dan fungsi	Mengkreasikan fungsi
68	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Mengidentifikasi struktur hirarki basis data	Mendiskripsikan struktur hirarkhi basis data
69	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang	Mengidentifikasi struktur hirarki basis data	Mengklasifikasikan model-model basis data

No	Kompetensi Utama	Standar Kompetensi Guru (SKG)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		Kompetensi Inti Guru (KI)	Kompetensi Guru Mata Pelajaran (KD)	
a	b	C	D	E
		pelajaran rekayasa perangkat lunak		
70	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Mengidentifikasi struktur hirarki basis data	Mendiskripsikan model pengembangan basis data
71	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Menjelaskan Entity Relationship Diagram (ERD)	Menjelaskan pengertian ERD
72	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Menjelaskan Entity Relationship Diagram (ERD)	Mendiskripsikan komponen penyusun ERD
73	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Menjelaskan Entity Relationship Diagram (ERD)	Menerapkan komponen penyusun ERD
74	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Menjelaskan Entity Relationship Diagram (ERD)	Mendiskripsikan jenis-jenis entitas
75	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Menjelaskan Entity Relationship Diagram (ERD)	Mendiskripsikan jenis-jenis atribut pada sebuah entitas
76	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Menjelaskan Entity Relationship Diagram (ERD)	Menentukan sebuah primary key pada sebuah entitas
77	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Menjelaskan Entity Relationship Diagram (ERD)	Menentukan relasi pada sejumlah entitas
78	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep,	Menjelaskan Entity Relationship Diagram	Mendiskripsikan beberapa bentuk kardinalitas (derajat relasi)

No	Kompetensi Utama	Standar Kompetensi Guru (SKG)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		Kompetensi Inti Guru (KI)	Kompetensi Guru Mata Pelajaran (KD)	
a	b	C	D	E
		keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak		
79	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Menjelaskan Entity Relationship Diagram (ERD)	Menentukan kardinalitas (derajat relasi) pada hubungan antar entitas
80	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Menerapkan normalisasi basis data	Mendiskripsikan pengertian normalisasi basis data
81	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Menerapkan normalisasi basis data	Menerapkan normalisasi basis data
82	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Membuat tabel basis data	Mendiskripsikan langkah-langkah pembuatan basis data
83	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Membuat tabel basis data	Menerapkan pembuatan basis data
84	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Menjelaskan fungsi <i>periferal</i> jaringan komputer	Mendiskripsikan fungsi masing-masing periferal jaringan komputer
85	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Menjelaskan fungsi <i>periferal</i> jaringan komputer	Menentukan kebutuhan periferal untuk komputer jaringan
86	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Mengidentifikasi keterhubungan jaringan	Melakukan pelacakan kesalahan pada jaringan komputer

No	Kompetensi Utama	Standar Kompetensi Guru (SKG)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		Kompetensi Inti Guru (KI)	Kompetensi Guru Mata Pelajaran (KD)	
a	b	C	D	E
87	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Mengoperasikan tabel dan <i>table view</i>	Mendeskripsikan relasi antar tabel pada basis data
88	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Menerapkan pemrograman visual berbasis bahasa	Mendiskripsikan dasar-dasar Visual Basic
89	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Menerapkan pemrograman visual berbasis bahasa	Menerapkan teknologi COM (Component Object Model)
90	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Menerapkan pemrograman berorientasi obyek	Memahami konsep pemrograman berorientasi obyek
91	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Menerapkan pemrograman berorientasi obyek	Mendiskripsikan File I/O, tipe data dan variabel pada Java
92	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Menerapkan pemrograman berorientasi obyek	Menerapkan konsep object dan class
93	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Menerapkan pemrograman berorientasi obyek	Menerapkan prinsip polymorphism inheritance
94	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Menerapkan pemrograman berorientasi obyek	Menerapkan prinsip inheritance dan overloading
95	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang	Menjelaskan konsep dasar dan teknologi Webpage	Mendiskripsikan konsep dasar dan teknologi web

No	Kompetensi Utama	Standar Kompetensi Guru (SKG)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		Kompetensi Inti Guru (KI)	Kompetensi Guru Mata Pelajaran (KD)	
a	b	C	D	E
		pelajaran rekayasa perangkat lunak		
96	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Menjelaskan struktur dokumen HTML	Menentukan struktur dokumen dengan bahasa HTML
97	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Menjelaskan konsep pemrograman web dinamis	Mendiskripsikan konsep pemrograman web dinamis
98	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Mempersiapkan lingkungan teknis pemrograman web dinamis	Mendiskripsikan bahasa-bahasa skrip untuk pemrograman web dinamis
99	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Mempersiapkan lingkungan teknis pemrograman web dinamis	Menentukan kebutuhan perangkat lunak untuk aplikasi web berbasis JSP
100	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran rekayasa perangkat lunak	Mempersiapkan lingkungan teknis pemrograman web dinamis	Mendiskripsikan dasar-dasar JSP