

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 (Command)
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 e-book	4.7	Membuat e-book dengan perangkat lunak e-book editor
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