**PERUBAHAN KUR-13 SMK MENJADI KURIKULUM 13 SMK (PERBAIKAN 2017)**

**Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Aspek** | **Kurikulum 2013** | **Kurikulum 2013 (Perbaikan 2017)** | **Alasan** |
| **Jml Jam/Mg/Smt** | **Total Jam** | **Jml Jam/Mg/Smt** | **Total jam** |
| 1. **Nama Mapel**
 | Simulasi Digital | Simulasi dan Komunikasi Digital | KD dan lingkup materinya perlu ditelaah dan disesuaikan terkait dengan keberadaannya sebagai mapel yang berlaku umum di seluruh bidang keahlian serta perkembangan IPTEKS dan kebutuhan dunia kerja |
| 1. **Posisi Mapel**
 | C2 Dasar Program Keahlian | C1 Dasar Bidang Keahlian | Berlaku untuk seluruh Bidang Keahlian yang ada di SMK |
| 1. **Waktu**
 |  |  |
| 1. Jumlah Jam
 | 3 JP/18 Mg/2 Smt | 108 JP | 3 JP/18 Mg/2 Smt | 108 JP | Tidak ada perubahan |
| 1. Durasi (berapa semester di semester berapa)
 | 2 Semester di Kelas X | 2 Semester di Kelas X | Tidak ada perubahan |
| 1. **Kompetensi Dasar (KD)**
 |  |  |  |
| 1. Jumlah KD
 | 13 Kompetensi Dasar | 14 Kompetensi Dasar | Kompetensi yang ditambahkan merupakan kompetensi yang urgen dan dibutuhkan di dunia kerja saat ini |
| 1. Materi KD
 | 1. Memahami komunikasi dalam jaringan (daring-online)
2. Menerapkan komunikasi daring *(online)*
3. Memahami kelas maya
4. Menerapkan pembelajaran melalui kelas maya
5. Memahami presentasi video
6. Menerapkan presentasi video untuk *branding* dan *marketing*
7. Memahami simulasi visual
8. Menerapkan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap praproduksi
9. Menerapkan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap produksi
10. Menerapkan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap pascaproduksi
11. Memahami buku digital
12. Menerapkan format buku digital
13. Menerapkan publikasi buku digital
 | * 1. Menyajikan hasil pemahaman tentang komunikasi dalam jaringan (daring-online)
	2. Menyajikan hasil penerapan komunikasi daring *(online)*
	3. Menyajikan hasil pemahaman tentang kelas maya
	4. Menyajikan hasil penerapan pembelajaran melalui kelas maya
	5. Menyajikan hasil pemahaman tentang presentasi video
	6. Menyajikan hasil penerapan presentasi video untuk *branding* dan *marketing*
	7. Menyajikan hasil pemahaman tentang simulasi visual
	8. Menyajikan hasil penerapan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap praproduksi
	9. Menyajikan hasil penerapan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap produksi
	10. Menyajikan hasil penerapan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap pascaproduksi
	11. Menyajikan hasil pemahaman tentang buku digital
	12. Menyajikan hasil penerapan format buku digital
	13. Menyajikan hasil penerapan publikasi buku digital
 | 1. Menerapkan logika dan algoritma komputer
2. Menerapkan metode peta minda
3. Mengevaluasi paragraf deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasif.
4. Menerapkan logika, dan operasi perhitungan data
5. Menganalisis fitur yang tepat untuk pembuatan slide
6. Menerapkan teknik presentasi yang efektif
7. Menganalisis pembuatan E-book
8. Memahami konsep Kewargaan Digital
9. Menerapkan teknik penelusuran Search Engine
10. Menganalisis komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan.
11. Menganalisis fitur perangkat lunak pembelajaran kolaboratif daring
12. Merancang dokumen tahap pra-produksi.
13. Menganalisis produksi video, animasi dan/atau musik digital.
14. Mengevaluasi pasca-produksi video, animasi dan/atau musik digital
 | * 1. Menggunakan fungsi-fungsi Perintah (Command)
	2. Membuat peta-minda
	3. Menyusun kembali format dokumen pengolah kata
	4. Mengoperasikan perangkat lunak pengolah angka
	5. Membuat slide untuk presentasi
	6. Melakukan presentasi yang efektif
	7. Membuat E-book dengan perangkat lunak E-book Editor
	8. Merumuskan etika Kewargaan Digital
	9. Melakukan penelusuran informasi
	10. Melakukan komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan
	11. Menggunakan fitur untuk pembelajaran kolaboratif daring (kelas maya)
	12. Membuat dokumen tahap pra-produksi
	13. Memroduksi video dan/atau animasi dan/atau musik digital
	14. Membuat laporan hasil pasca-produksi
 | Sebelum dapat menerapkan komunikasi daring (*online*) harus dipahami fungsi dasar perintah pada sistem komputerMemberikan pemahaman kepada peserta didik tentang bagaimana membuat sebuah peta pemikiran (peta-minda) dalam menerapkan berbagai aplikasi yang berkaitan dengan komunikasi daring (*online*)Kompetensi ini berkaitan dengan kompetensi sebelumnya dimana hasil dalam praktek peta-minda diimplementasikan dalam sebuah format dokumenKompetensi yang lebih menekankan kepada pemahaman pengolahan dataKompetensi ini berkaitan juga dengan KD 3.2/4.2 dan KD 3.3/4.3 yang diaplikasin penerapannya pada sebuah presentasiKompetensi ini berkaitan dengan KD 3.5/4.5 dan lebih ditekankan bagaimana menyajikan sebuah presentasi yang baikKompetensi ini berkaitan dengan KD 3.2/4.2 dan KD 3.3/4.3 yang lebih penekannya kepada bagaimana membuat sebuah dokumen yang akan digunakan dalam pembelajaran secara daring (*online*)Kompetensi ini diperlukan sebagai dasar-dasar etika dalam berkomunikasi secara daring (*online*)*Search engine* merupakan salah satu aplikasi dalam komunikasi daring (*online*). Kompetensi ini berkaitan dengan bagaimana mencari sebuah informasi berdasarkan etika-etika yang berlaku sehingga ada keterkaitan dengan KD 3.8/4.8Pada kurikulum 2013 sebelum perubahan 2017, KD ini berada pada KD 3.1. Pada kurikulum 2013 perubahan 2017, ditempatkan pada KD 3.10/4.10 setelah peserta didik memahami KD sebelumnya yang merupakan dasar-dasar untuk dapat melakukan komunikasi daring (*online*)Kompetensi ini berkaitan dengan kompetensi sebelumnya yaitu KD 3.10/4.10 yang menekankan pada penggunakan aplikasi daring (*online*) dalam pembelajaran. Pada kurikulum 2013 sebelum perubahan, KD 3.11/4.11 ini berkaitan dengan buku digital, sedangkan buku digital merupakan salah satu konten yang tersedia dalam sistem daring (*online*) maupun luring (*offline*)Kompetensi ini berkaitan dengan bagaimana membuat sebuah dokumen perencanaan sebuah produksi yang akan diterapkan secara daring (*online*) maupun luring (*offline*).Kompetensi tambahan pada kurikulum 2013 perubahan 2017 yang menekankan kepada pemahaman tentang produksi video/animasi/musik digital Kompetensi ini berkaitan dengan kompetensi 3.14/4.14 yang berkaitan bagaimana hasil produksi bisa dipublikasikan secara daring(*online*) maupun luring (*offline*)  |

Jakarta, 25 Maret 2017

Penyusun,

Arief R Budiman