

Penyusun	: Dede Hilman
Sekolah	: SMK BANTARKALONG
Mata Pelajaran	: Informatika
Kelas/Fase	: XI/F

PEMAHAMAN KONSEP INFORMATIKA

Elemen	Capaian Pembelajaran Pertahun	Alur Tujuan Pembelajaran Fase		Jumlah Jam	Kata Kunci	Topik	Glosarium	Profil Pelajar Pancasila
BK- (Berfikir Komputasional) Tematis	Dapat memahami strategi algoritmik standar sebagai penerapan berfikir komputasional pada berbagai bidang untuk menghasilkan beberapa solusi dari persoalan dengan data diskrit bervolume besar.	10.1.	Peserta didik mampu melakukan computational thinking untuk memecahkan persoalan yang lebih kompleks dari sebelumnya dengan data bervolume lebih besar.	2 PERTEMUAN (4 X 45 MENIT)	<i>Computational thinking</i> , persoalan kompleks yang membutuhkan dekomposisi, abstraksi, dan representasi data.	Persoalan yang lebih kompleks yang membutuhkan dekomposisi, abstrak, dan representasi data dan ukuran besar, computational thinking untuk memecahkan persoalan yang lebih kompleks.	Computational thinking, kompleks, abstrak, dekomposisi, representasi, strategi, diskrit, komputasional.	Kreatif mampu memodifikasi dan menghasilkan sesuatu yang orisinal, bermakna, bermanfaat, dan berdampak. Mandiri menekankan pada prakarsa dan tanggung jawab atas pengembangan dirinya dengan mempertimbangkan potensi, minat, situasi dan tuntutan perkembangan.
		10.2.	Peserta didik mampu Memecahkan persoalan kompleks yang membutuhkan dekomposisi, abstraksi dan representasi data dan ukuran data cukup besar.	2 PERTEMUAN (4 X 45 MENIT)				
TIK Teknologi Informasi Komunikasi	Dapat memanfaatkan berbagai aplikasi secara bersamaan dan optimal untuk berkomunikasi, mencari informasi di internet, serta mahir menggunakan fitur lanjut aplikasi perkantoran (pengolah kata, angka, dan presentasi) beserta otomasinya untuk mengintegrasikan dan menyajikan konten aplikasi dalam berbagai representasi yang memudahkan analisis dan interpretasi konten tersebut.	10.1.	Peserta didik mampu mengembangkan rencana pengujian, menguji dan mendokumentasikan hasil uji artefak komputasional (produk TIK - Informatika).	10 (4 X 45 MENIT)	Pelajaran media online, hasil uji artefak komputasional, fitur lanjut aplikasi perkantoran, konten aplikasi dalam berbagai representasi.	Rencana pengujian, menguji hasil uji artefak komputasional (produk TIK - Informatika), pelajaran media online dengan intraksi materi-materi, mata pelajaran dalam materi-materi dengan memanfaatkan TIK dalam pembelajaran, konten aplikasi dalam berbagai representasi, fitur lanjut aplikasi perkantoran.	Mahir, internet, media online, uji artefak, informatika, intraksi, eksplorasi, representasi, analisis, komputasional.	Berpikir kritis untuk mencapai sebuah kesuksesan pada target. Kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang memberi kesempatan individu untuk mencapai ide-ide. Kritis tanpa memaksakan pendapatnya sendiri) dan kreatif (selalu berupaya aktif menolong orang-orang yang membutuhkan dan mencari solusi terbaik untuk mendukung.
		10.2.	Peserta didik mampu mengeksplorasi pelajaran media online dengan intraksi materi-materi atau tes dalam intraksi tersebut.	4 (4 X 45 MENIT)				
		10.3.	Peserta didik mampu berkolaborasi dengan mata pelajaran dengan materi-materi yang diberikan oleh bapak ibu guru dengan memanfaatkan TIK dalam pembelajaran.	3 (4 X 45 MENIT)				
SK Sistem Komputer	Dapat menjelaskan cara kerja komputer dan masing-masing komponen-komponennya, menjelaskan peran sistem operasi dan mekanisme internal yang terjadi pada interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak, dan pengguna.	10.1.	Peserta didik dapat memahami bahwa keamanan jaringan tergantung dari kombinasi perangkat keras, perangkat lunak dan harus ada sistem yang baik untuk mengontrol akses data ke sistem.	2 PERTEMUAN (4 X 45 MENIT)	Keamanan jaringan, perangkat keras, perangkat lunak, cara kerja komputer, setting koneksi, tailoring /aplikasi (aplikasi khusus).	Cara kerja komputer dan masing-masing komponen-komponennya, peran sistem operasi dan mekanisme internal yang terjadi, setting koneksi dengan aman, tailoring /aplikasi (aplikasi khusus) membuat karya teknologi untuk memecahkan persoalan.	Setting koneksi, mekanisme, tailoring, interaksi, sistem operasi, akses, karya, teknologi.	Berpikir kritis untuk mencapai sebuah kesuksesan pada target. Kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang memberi kesempatan individu untuk mencapai ide-ide. Kritis tanpa memaksakan pendapatnya sendiri) dan kreatif (selalu berupaya aktif menolong orang-orang yang membutuhkan dan mencari solusi terbaik untuk mendukung. Kreatif mampu memodifikasi dan menghasilkan sesuatu yang orisinal, bermakna, bermanfaat, dan berdampak menggunakan imajinasi dan pengalamannya secara bebas dalam berkreasi untuk mengembangkan diri, menemukan kebahagiaan, hingga memecahkan pelbagai persoalan.
		10.2.	Peserta didik dapat memahami melakukan setting koneksi dengan aman dari perangkat keras atau perangkat lunak.	2 PERTEMUAN (4 X 45 MENIT)				
		10.3.	Peserta didik mengembangkan dan menggunakan abstraksi.	2 PERTEMUAN (4 X 45 MENIT)				
		10.4.	Peserta didik dapat melakukan tailoring /aplikasi (aplikasi khusus) membuat karya teknologi untuk memecahkan persoalan.	2 PERTEMUAN (4 X 45 MENIT)				

