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 berpikir 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)	Computational thinking, persoalan kompleks yang membutuhkan dekomposisi, abtraksi, dan reprentasi data.	Persoalan yang lebih kompleks yang membutuhkan dekomposisi, abstrak, dan reprentasi data dan ukuran besar, computational thinking untuk memecahkan persoalan yang lebih kompleks.	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, abstarksi dan reprentasi 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 kumputasional (produk TIK - Informatika).	10 (4 X 45 MENIT)	uji artefak kumputasional, fitur lanjut aplikasi dalam berbagai representasi. Inform materi pelajar materi Tik dal konter	hasil uji artefak kumputasional (produk TIK - Informatika), pelajaran media	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 mencarikan 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 memanfaat 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 mencarikan solusi terbaik untuk mendukung. Kreatif mampu memodifikasi dan menghasilkan sesuatu yang orisinal, bermakna, bermanfaat, dan berdampakla 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)				

DSI Dampak Sosial Informatika	Dapat bergotong royong dalam tim inklusif untuk mengidentifikasi persoalan, merancang, mengimplementasi, menguji, dan menyempurnakan program komputer didasari strategi algoritma yang sesuai, dan mengkomunikasikan (presentasi, dokumentasi) program dan proses pengembangan solusi.	10:11	Peserta didik mampu mengetahui hak kekayaan intelektual dari karya perangkat TIK yang dihasilkan. Peserta didik mengetahui adanya berbagai lisensi dalam penggunakan komponen perangkat yang dibuat.	1 PERTEMUAN (4 X 45 MENIT) 1 PERTEMUAN (4 X 45 MENIT)	lisensi dari komponen perangkat lunak, aspek ekonomi dan bisnis dari perangkat TIK.	Lisensi dalam penggunakan komponen perangkat yang dibuat, hak kekayaan intelektual dari karya perangkat TIK yang dihasilkan,lisensi dari komponen perangkat lunak, aspek ekonomi dan bisnis dari suatu kekayaan intelektual dan bisnis dari perangkat TIK yang dihasilkan.	Intelektual, inklusif, presentasi, dokumentasi, lisensi, TIK, karya, komponen.	Berpikir kritis untuk mencapai sebuah kesuksesan pada target. Kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang memberi kesempatan individu untuk mencapai ide-ide. Mandiri menekankan pada prakarsa dan tanggung jawab atas pembelajaran dan pengembangan dirinya dengan mempertimbangkan potensi, minat, situasi dan tuntutan perkembangan. Kreatif manpu memodifikasi dan menghasilkan sesuatu yang orisinal, bermankan, bermanfaat, dan berdampakla menggunakan imajinasi dan pengalamannya secara bebas dalam berkreasi untuk mengembangkan diri, menemukan kebahagiaan, hingga		
		10.3.	Peserta didik mampu mengidentifikasi lisensi dari komponen perangkat lunak.	1 PERTEMUAN (4 X 45 MENIT)						
		10.4.	peserta didik mampu mengetahui aspek ekonomi dan bisnis dari suatu kekayaan intelektual.	1 PERTEMUAN (4 X 45 MENIT)				memecahkan pelbagai persoalan.		
itu, per			Pengembangan materi dalam alur tujuan pembelajaran (ATP) dimaksudkan untuk memperdalam penguasaan konsep peserta didik dan pencapaian kebermaknaan pembelajaran yang mendalam serta sesuai dengan kebutuhan. Selain tu, penyusunan ATP mempertimbangan tahapan dalam kehidupan nyata. Pencapaian penguasan pada elemen keterampilan proses inkuiri (inquiry process skill) dapat dilakukan dengan beberapa alternatif, yakni terintegrasi dalam pencapaian elemen pemahaman konsep, berdiri sendiri dalam bentuk pelaksanaan project based learning dan atau dilakukan dalam bentuk kajian multidisiplin dengan mata pelajaran lainnya.							
			Penggunaan alur tujuan pembelajaran (ATP) perlu memperhatikan kondisi kesiapan satuan pendidikan yang terkait dengan intek siswa, kompetensi guru, hiterogenitas kondisi siswa, ketersediaan sarana pendukung yang ada di sekolah masing-masing.							