



KURIKULUM
MERDEKA

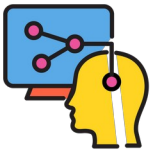


MODUL AJAR

INFORMATIKA



BERPIKIR KOMPUTASIONAL
Fase E (SMA KELAS X)



INFORMASI UMUM

Mata Pelajaran	Informatika
Fase	E
Kelas, Semester	X, Ganjil
Durasi	1 JP 50 Menit
Nama Penyusun	Ilham Apriansyah, S.Kom
Instansi	SMAN 9 Bandung

Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu **menuliskan** solusi rancangan program sederhana dalam format pseudocode yang dekat dengan bahasa komputer.

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu **memahami** penggunaan struktur kontrol perulangan dalam membuat program sederhana.

Profil Pelajar Pancasila

Gotong Royong : Melalui Sololearn, peserta didik saling berkolaborasi dalam menulis rancangan program sederhana
Bernalar Kritis : Melalui Sololearn, peserta didik dapat memahami penggunaan struktur dalam membuat program.

Kemampuan Prasyarat

Peserta didik sudah paham dalam menggunakan gadget atau perangkat komputasi lain.

Pertanyaan Pemantik

Apakah kalian ingin memasukan kode yang bisa digunakan berdasarkan penggunaannya?

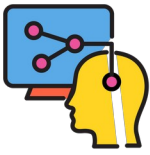
Rencana Asesmen

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran :
Lampiran 3.1

Asesmen Formatif :
Kinerja

Alat Ukur :
Instrumen ceklis (Lampiran 3.2)

Pengayaan dan Remedial :
Menulis ulang struktur program dari if-else dengan topik yang lebih sederhana.



KOMPONEN INTI

PERTEMUAN 1 (50 Menit)

Indikator Keberhasilan	Asesmen
Peserta didik sudah paham dalam menggunakan komputer.	Membuat struktur if-else dalam pemrograman berbasis <i>python</i>

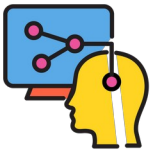
Sarana dan Prasarana
<ul style="list-style-type: none">• Sololearn• Kahoots

Metode Pembelajaran
Pembelajaran aktif melalui model pembelajaran dengan menggunakan <i>Problem base learning</i> (PBL) dengan pembelajaran berbasis diskusi kelas

Rincian Kegiatan

Kegiatan Awal (10 Menit)
<ol style="list-style-type: none">1. Guru menyiapkan ruangan lab. Komputer.2. Guru dan peserta didik berdoa bersama menurut keyakinan masing-masing.3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu “Peserta didik mampu memahami penggunaan struktur kontrol perulangan dalam membuat program sederhana”.4. Peserta didik diminta untuk mengisi soal kahoot sebagai asesmen awal.
Kegiatan Inti (30 Menit)
<ol style="list-style-type: none">1. Guru menjelaskan tentang pemrograman berbasis <i>python</i> dan struktur <i>if-else</i>.2. Guru membagi kelompok berdasarkan hasil asesmen awal.3. Setiap kelompok diminta untuk membuat struktur <i>if-else</i> sederhana.4. Kriteria yang harus dicapai :<ul style="list-style-type: none">◦ program harus berjalan◦ variabel <i>string</i> dibuat secara original (nama, nomor, dan data pendukung lainnya)5. Setiap kelompok akan mempresentasikan hasil.6. Peserta didik akan memberikan kesimpulan dari pembelajaran hari ini.
Kegiatan Penutup (10 Menit)
<ol style="list-style-type: none">1. Guru dan peserta didik menyampaikan refleksi tentang pembelajaran hari ini.2. Guru menyampaikan bahwa materi dari pembelajaran hari ini telah selesai.3. Peserta didik meninggalkan ruangan lab. Komputer.4. Guru merapikan kembali ruangan lab. Komputer.

Referensi
Dqlab (2021, Juli 02). Belajar Python dengan Mematuhi Aturan Penulisan Sintaks. Diakses pada 11



Desember 2024, dari <https://dqllab.id/belajar-python-dengan-mematuhi-aturan-penulisan-sintaks>.

Refleksi Guru	Refleksi Peserta Didik
<ul style="list-style-type: none">• Apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai• Apakah peserta didik belajar secara aktif• Apakah seluruh peserta didik mengikuti pelajaran dengan baik?• Apakah pembelajaran yang saya lakukan sudah sesuai dengan perencanaan?• Hal-hal apa yang sudah berjalan dengan baik?	<ul style="list-style-type: none">• Bagaimana perbedaan sebelum dan setelah belajar berpikir komputasional?• Bagian mana yang menurut kalian sulit dimengerti?• Apa yang kalian lakukan untuk memperbaiki hasil belajar?• Kepada siapa kalian meminta bantuan untuk memahami pelajaran ini?

Lampiran 1

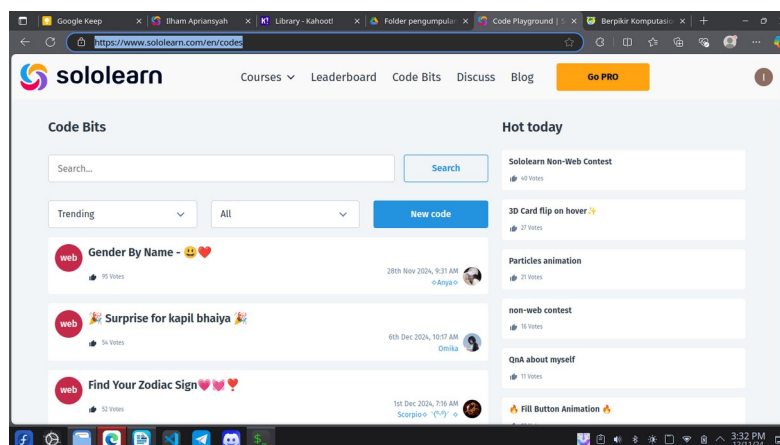
Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

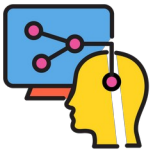
Nama :

Alat Bahan : Website dan Sololearn

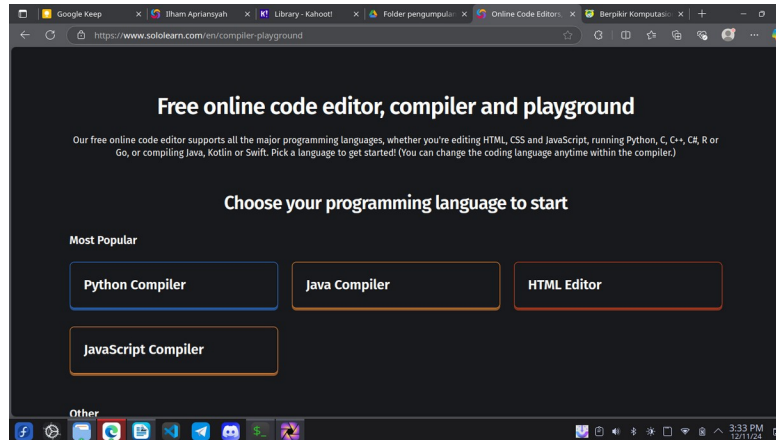
Petunjuk Kegiatan :

1. Silahkan buka link sesuai dengan QR Code ini (Masukan akun google).
2. Setelah mendapatkan hasil, guru akan membagikan kelompok diskusi
3. Setelah dibagi kelompok, silahkan buka link berikut (masukan akun google) :
<https://www.sololearn.com/en/codes>
4. Kemudian, cari tombol **new code**





5. Pilih Python compiler



6. Kemudian, ketik syntax berikut.
7. Setelah itu, klik **Run** dan hasilnya akan muncul seperti ini :

Lampiran 2

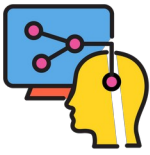
GLOSARIUM

Berpikir Komputasional	: Cara berpikir untuk memecahkan masalah dengan menggunakan prinsip-prinsip dan konsep-konsep yang digunakan dalam ilmu komputer.
If-Else	:
Kahoots	: Platform yang dapat mengajarkan dasar-dasar pemrograman, secara gratis maupun berbayar.
Sololearn	: Platform yang dapat mengajarkan dasar-dasar pemrograman, secara gratis maupun berbayar.

Lampiran 3

Rubrik Penilaian Hasil

Kriteria	Mahir (9 - 10)	Cakap (7 – 8)	Layak (4 - 6)	Berkembang (1 - 3)
Program dapat dijalankan (Keterampilan)	Peserta didik mampu menjalankan program dan	Peserta didik mampu menjalankan program.	Peserta didik tidak mampu menjalankan program.	Peserta didik tidak melakukan pengetikan program.



	memiliki struktur kode yang baik.			
variabel <i>string</i> (Kreatifitas)	Peserta didik membuat variabel <i>string</i> sesuai dengan kreatifitasnya.	Peserta didik membuat variabel <i>string</i> dengan mengikuti contoh.	Peserta didik tidak membuat variabel <i>string</i> sama sekali.	Peserta didik tidak melakukan pengetikan program.

Rubrik Penilaian Proses

Kriteria	Baik	Buruk
Menetik sekumpulan instruksi di komputer/laptop dengan menggunakan format bahasa pemrograman <i>python</i> menggunakan <i>sololearn</i> .		
Menerapkan berpikir komputasional pada pembuatan program perulangan <i>if-else</i> .		