

DAFTAR VIDEO ERKLIKA JENJANG SD INFORMATIKA BERDASARKAN CP

Kelas 1				
CAPAIAN PEMBELAJARAN	BAB	INDIKATOR	JUDUL VIDEO	KETERANGAN
Pada akhir fase A, peserta didik mampu menerapkan berpikir komputasional dalam menyelesaikan persoalan sehari-hari yang dialami dengan mengidentifikasi, membandingkan, memilih, memilah, mengelompokkan dan mengurutkan objek konkret.	Bab 1. Berpikir Komputasional	Menjelaskan langkah-langkah kegiatan.	Berpikir Komputasional	Film Studi Kasus
		Mengurutkan langkah-langkah kegiatan.		
		Menguraikan tugas besar menjadi tugas-tugas kecil.		
		Menentukan pola.		
		Melengkapi pola.		
Pada akhir fase A, peserta didik mampu mengidentifikasi perangkat TIK di antara perangkat lainnya dan kehadiran komputer atau komponennya dalam perangkat sehari-hari, menggunakan perangkat TIK yang sudah dikonfigurasi sesuai konteks dan usianya untuk berkomunikasi, belajar, menggambar, berkarya kreatif serta menerapkan praktik baik yang memperhatikan aspek kesehatan, kenyamanan, kemananan, dan keselamatan.	Bab 2. Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menjelaskan pengertian TIK.	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Film Studi Kasus
		Mengenali berbagai macam perangkat TIK.		
		Menjelaskan bagian-bagian komputer.		
		Menggunakan komputer untuk menulis.		
		Menggunakan komputer untuk mewarnai.		
		Menggunakan komputer untuk menggambar.		
		Mempraktikkan cara menggunakan komputer dengan baik.		
Pada akhir fase A, peserta didik mampu mengenali sinyal telepon seluler dan WiFi, serta mengidentifikasi keberadaan dan kualitasnya.	Bab 3. Jaringan Komputer dan Internet	Mengidentifikasi sinyal telepon seluler.	Jaringan Komputer dan Internet	Video Pembelajaran
		Mengidentifikasi sinyal WiFi		
		Menunjukkan keberadaan dan kualitas sinyal telepon seluler.		
		Menunjukkan keberadaan dan kualitas sinyal WiFi.		
Pada akhir fase A, peserta didik mampu mengenali, mengelompokkan, membandingkan, dan mengurutkan data dalam bentuk objek konkret, menjelaskan ciri-cirinya serta menyimpulkan kesamaan dan perbedaannya.	Bab 4. Analisis Data	Mengenali data di lingkungan sekitar.	Analisis Data	Video Pembelajaran
		Mengelompokkan objek sesuai ciri tertentu.		
		Menentukan ciri yang menjadi pembeda antarkelompok objek.		
		Membandingkan objek sesuai ciri tertentu.		
		Mengurutkan objek dalam kelompok menurut kriteria yang memungkinkan untuk diurutkan (ukuran, jumlah, dan lain-lain).		
Pada akhir fase A, peserta didik mampu menjelaskan pengalaman atau kejadian dengan runtut dan logis dalam bahasa sehari-hari, menjalankan instruksi sederhana, dan menjelaskan maknanya yang secara semantik diasosisasikan dengan istilah pemrograman seperti kalimat kondisional dan pengulangan serta mengkomposisi simbol dan mengenali struktur logis dari sebuah komposisi simbol.	Bab 5. Algoritma dan Pemrograman	Menjelaskan algoritma	Algoritma dan Pemrograman	Video Pembelajaran
		Mengidentifikasi kode dan program		
		Menulis program sederhana dalam permainan		
		Mengidentifikasi hubungan sebab akibat dalam kegiatan.		
		Menggunakan kalimat yang menunjukkan hubungan sebab akibat		
		Mengidentifikasi pengulangan dalam kegiatan.		
		Menghitung pengulangan.		
Kelas 2				
CAPAIAN PEMBELAJARAN	BAB	INDIKATOR	JUDUL VIDEO	KETERANGAN
Pada akhir fase A, peserta didik mampu menerapkan berpikir komputasional dalam menyelesaikan persoalan sehari-hari yang dialami dengan mengidentifikasi, membandingkan, memilih, memilah, mengelompokkan dan mengurutkan objek konkret.	Bab 1. Berpikir Komputasional	Menjelaskan algoritma.		
		Mengurutkan langkah-langkah dalam algoritma.		
		Menguraikan tugas besar menjadi tugas-tugas kecil.		
		Mengidentifikasi pola.		
		Melengkapi pola.		
Pada akhir fase A, peserta didik mampu mengidentifikasi perangkat TIK di		Menyebutkan contoh perangkat TIK.		
		Menjelaskan penggunaan perangkat TIK di sekitar.		

antara perangkat lainnya dan kehadiran komputer atau komponennya dalam perangkat sehari-hari, menggunakan perangkat TIK yang sudah dikonfigurasi sesuai konteks dan usianya untuk berkomunikasi, belajar, menggambar, berkarya kreatif serta menerapkan praktik baik yang memperhatikan aspek kesehatan, kenyamanan, kemananan, dan keselamatan.	Bab 2. Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menjelaskan kegunaan komputer dalam kehidupan sehari-hari. Menggunakan komputer untuk berkomunikasi, belajar, menggambar, dan berkarya kreatif. Menjelaskan cara menggunakan perangkat TIK dengan baik. Menjelaskan merawat perangkat TIK. Menggunakan perangkat TIK dengan baik.		
Pada akhir fase A, peserta didik mampu mengenali sinyal telepon seluler dan WiFi, serta mengidentifikasi keberadaan dan kualitasnya.	Bab 3. Jaringan Komputer dan Internet	Menjelaskan internet. Menjelaskan sinyal telepon seluler. Menjelaskan sinyal WiFi. Menceritakan perbedaan sinyal telepon seluler dan WiFi. Menjelaskan kualitas sinyal telepon seluler dan WiFi. Menceritakan perbedaan kualitas sinyal telepon seluler dan WiFi. Menggunakan perangkat TIK dengan baik. Menjelaskan cara terhubung ke internet.		
Pada akhir fase A, peserta didik mampu mengenali, mengelompokkan, membandingkan, dan mengurutkan data dalam bentuk objek konkret, menjelaskan ciri-cirinya serta menyimpulkan kesamaan dan perbedaannya.	Bab 4. Analisis Data	Mengumpulkan data dari lingkungan sekitar. Membandingkan data sesuai ciri atau aturan tertentu. Mengelompokkan data sesuai ciri atau aturan tertentu. Membaca data yang disajikan menggunakan turus. Mengurutkan data dalam kelompok ciri tertentu. Membaca data dalam diagram gambar.		
Pada akhir fase A, peserta didik mampu menjelaskan pengalaman atau kejadian dengan runtut dan logis dalam bahasa sehari-hari, menjalankan instruksi sederhana, dan menjelaskan maknanya yang secara semantik diasosisasikan dengan istilah pemrograman seperti kalimat kondisional dan pengulangan serta mengkomposisi simbol dan mengenali struktur logis dari sebuah komposisi simbol.	Bab 5. Algoritma dan Pemrograman	Menjelaskan program. Mengidentifikasi simbol pada program. Membuat program sederhana dengan simbol-simbol tertentu. Mengidentifikasi hubungan sebab akibat. Menggunakan kalimat yang menyatakan hubungan sebab akibat. Mengidentifikasi pengulangan (loop dan looping). Membuat program sederhana dengan pengulangan.		
Kelas 4				
CAPAIAN PEMBELAJARAN	BAB	INDIKATOR	JUDUL VIDEO	KETERANGAN
Pada akhir fase B, peserta didik mampu menerapkan berpikir komputasional untuk menghasilkan solusi dalam menyelesaikan persoalan sehari-hari dengan membandingkan, memilih, memilah, menyusun, mengelompokkan, dan mengurutkan himpunan data kecil hasil abstraksi benda konkret menggunakan berbagai cara dengan memanfaatkan perkakas yang disediakan.	Bab 1. Berpikir Komputasional	Mengidentifikasi algoritma. Membuat algoritma kegiatan sehari-hari. Menjelaskan urutan (sequence). Menjelaskan dekomposisi. Membuat dekomposisi kegiatan sehari-hari. Menentukan pola dalam kegiatan sehari-hari. Melengkapi pola. Menjelaskan konsep berpikir komputasional untuk menghasilkan solusi yang dapat menyelesaikan persoalan sehari-hari. Menjelaskan konsep berpikir komputasional untuk menghasilkan solusi yang dapat menyelesaikan persoalan sehari-hari. Menggunakan konsep berpikir komputasional untuk menyelesaikan persoalan sehari-hari.		

Pada akhir fase B, peserta didik mampu memanfaatkan berbagai jenis perangkat TIK yang ada di sekitarnya untuk berkomunikasi, belajar, mengetik, menggambar, berhitung, dan presentasi, dan menerapkan praktik baik yang memperhatikan aspek kesehatan, kenyamanan, keamanan, dan keselamatan.	Bab 2. Teknologi Informasi dan Komunikasi	Mengidentifikasi file dan folder. Mengelola file dan folder dengan baik sehingga mudah diakses. Mengidentifikasi fitur lanjut perangkat TIK untuk berkomunikasi, belajar, presentasi dan berhitung. Menggunakan fitur lanjut perangkat TIK untuk berkomunikasi, belajar, presentasi dan berhitung. Mengidentifikasi cara penggunaan e-mail. Mempraktikkan penggunaan perangkat TIK yang memperhatikan aspek kesehatan, kenyamanan dan keselamatan. Menggunakan fitur Bullets dan Numbering pada program pengolah kata. Membuat tabel dalam program pembuat presentasi. Merakutkan penghitungan menggunakan program pengolah angka.		
Pada akhir fase B, peserta didik mampu menyebutkan perangkat sistem komputer yang ada di sekitarnya.	Bab 3. Sistem Komputer	Menjelaskan perangkat sistem komputer yang ada di sekitarnya. Membedakan antara hardware dan software. Menyebutkan berbagai contoh hardware. Menjelaskan fungsi berbagai jenis hardware. Menyebutkan berbagai contoh software. Menjelaskan fungsi berbagai jenis software.		
Pada akhir fase A, peserta didik mampu mengenali, mengelompokkan, membandingkan, dan mengurutkan data dalam bentuk objek konkret, menjelaskan ciri-cirinya serta menyimpulkan kesamaan dan perbedaannya.	Bab 4. Jaringan Komputer dan Internet	Menjelaskan jaringan komputer. Menjelaskan internet. Menjelaskan aspek keamanan penggunaan internet dan jaringan lokal. Menerapkan cara aman dan sehat berinternet.		
Pada akhir fase B, peserta didik mampu menuliskan representasi data numerik, teks, atau gambar dari suatu benda konkret, serta mengurutkan dan mengelompokkan data berdasarkan kategori tertentu.	Bab 5. Analisis Data	Menjelaskan data. Mengidentifikasi data yang disajikan dalam bentuk tabel. Membaca data yang disajikan dalam bentuk tabel. Mengidentifikasi data yang disajikan dalam bentuk diagram batang. Membaca data yang disajikan dalam bentuk diagram batang. Mengidentifikasi data yang disajikan dalam bentuk diagram garis. Membaca data yang disajikan dalam bentuk diagram garis. Mengidentifikasi data yang disajikan dalam bentuk diagram lingkaran. Membaca data yang disajikan dalam bentuk diagram lingkaran. Mengumpulkan data dan menyajikannya dalam bentuk diagram.		
Pada akhir fase B, peserta didik mampu menjelaskan pengalaman atau kejadian dengan runtut dan logis dalam bahasa sehari-hari dan menuliskannya, menjalankan instruksi yang rumit dan menjelaskan maknanya menggunakan sekumpulan kosa kata atau simbol yang diberikan dan pola kalimat yang secara semantik diasosiasikan dengan istilah pemrograman seperti kalimat kondisional dan pengulangan, serta menyimpulkan struktur logis dalam teks dan simbol.	Bab 6. Algoritma dan Pemrograman	Menjelaskan dan menuliskan kegiatan sehari-hari secara runtut dan logis. Mengidentifikasi penulisan algoritma dalam bentuk kalimat. Mengidentifikasi penulisan algoritma dalam bentuk flowchart (diagram alir). Menuliskan algoritma dalam bentuk kalimat. Menuliskan algoritma dalam bentuk flowchart (diagram alir). Mengidentifikasi kalimat pemrograman seperti kalimat kondisional dan pengulangan (loop). Menerapkan penggunaan kondisional dan pengulangan (loop). Menjelaskan dampak positif dan negatif perangkat TIK.		
Pada akhir fase B, peserta didik mampu mengenal dunia digital yang ada di sekitarnya, memahami dampak positif dan negatif dari kehidupan perangkat	Bab 7. Dampak Sosial	Menjelaskan dampak positif dan negatif perangkat TIK. Menjelaskan etika berkomunikasi digital.		

sekitarnya, memahami dampak positif dan negatif dan kenauran perangkat TIK, memiliki etika dalam berkomunikasi di dunia digital, serta mengenal dan menghargai hak karya digital.	Bab 7. Dampak Sosial Informatika	Menerapkan etika berkomunikasi digital.		
		Mengidentifikasi hak karya digital.		
		Menjelaskan cara menghargai hak karya digital.		
Pada akhir fase B, peserta didik beraktivitas secara kreatif dalam kelompok kecil untuk mencapai suatu tujuan yang ditetapkan dengan membangun suatu produk yang merupakan analogi dari sistem komputasi dalam dunia nyata.	Bab 8. Praktik Lintas Bidang	Menjelaskan proses desain.		
		Menjelaskan tahap-tahap dalam proses desain.		
		Memuat rancangan karya untuk menyelesaikan masalah sehari-hari.		
		Menyajikan hasil rancangan karya yang telah dibuat.		