

## CONTOH SILABUS

Nama sekolah : SMAN 10 NUSANTARA

Mata Pelajaran : Informatika

Kelas/Program : X / Semua Jurusan

Kompetensi Inti :

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku a. jujur, b. disiplin, c. santun, d. peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), e. bertanggung jawab, f. responsif, dan g. pro-aktif, dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks berdasarkan rasa ingin tahunya tentang a. ilmu pengetahuan, b. teknologi, c. seni, d. budaya, dan e. humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara: a. efektif, b. kreatif, c. produktif, d. kritis, e. mandiri, f. kolaboratif, g. komunikatif, dan h. solutif, dalam ranah konkret dan abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu menggunakan metoda sesuai dengan kaidah keilmuan.

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<b>Teknologi Informasi dan Komunikasi</b>							
1.	3.1. Mengetahui lebih dalam integrasi antar aplikasi office (pengolah kata, angka, presentasi).  4.1.1. Membuat laporan yang membutuhkan integrasi objek berupa teks, data dalam bentuk angka	1. Menjelaskan cara melakukan object linking and embedding 2. Menyusun daftar isi menggunakan table of content 3. Menyusun daftar referensi menggunakan table of reference 4. menyajikan presentasi integrasi antar aplikasi office menggunakan aplikasi presentasi  5. Mempraktikkan icon dan menu object linking dan embedding serta track changes	<b>Standar Level :</b> - Object linking and embedding - Table of Content, - Table of Reference - Mailmerge - Track Changes  <b>Low Level :</b> - Tipografi, indentasi, tabulas, grafik, gambar, tabel, bullet and numbering, page numbering, page break, footnote, shapes, text box serta wordart.	<b>Flipped Classroom :</b> Mengidentifikasi dan mensimulasikan object linking and embedding, table of content, table of reference, mailmerge dan track changes. Q/A. Tentang penugasan.  Q/A. Tentang penugasan. Mempraktikkan object linking and embedding, table of content, table of reference, mailmerge dan track changes.	Tes Tulis       Produk	4 x 3 JP	Video Tutorial dan Penugasan serta Time Schedule dengan LMS Google Classroom  Buku Informatika Kelas X – Penerbit PUSKURBUK  <a href="http://kurikulum.kemdikbud.go.id/id">http://kurikulum.kemdikbud.go.id/id</a>

[illegible]

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	atau lebih perangkat yang berbeda.		<b>High Level :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Remote desktop/clients</li> <li>- Virtual Drive/OS</li> </ul>	atau lebih perangkat yang berbeda			
<b>Jaringan Komputer dan Internet</b>							
3.	3.3. Mengetahui jaringan komputer lebih teknis.  4.3.1. Menjelaskan komponen jaringan dan mekanisme yang terjadi dalam sebuah jaringan.  4.3.2. Menjelaskan jenis-jenis jaringan komputer	1. Menjelaskan pengertian, topologi dan jenis-jenis jaringan komputer 2. Menjelaskan manfaat jaringan komputer 3. Mengidentifikasi komponen-komponen jaringan komputer beserta fungsinya 4. Menjelaskan media transmisi dalam jaringan komputer 5. Menjelaskan IP Address dan Mac Address 6. Menentukan subnetting dalam jaringan komputer 7. Mempraktikkan perintah dasar jaringan komputer	<b>Low Level :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian, Topologi, dan Jenis-Jenis JarKom</li> <li>- Design dan manfaat JarKom</li> </ul> <b>Standar Level :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Komponen jaringan komputer</li> <li>- Media Transmisi</li> <li>- IP Address dan Mac Address</li> <li>- Subnetting</li> <li>- Perintah dasar jaringan</li> </ul> <b>High Level :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sistem Operasi Jaringan</li> <li>- Protocol OSI dan TCP/IP</li> <li>- Keamanan Jaringan</li> <li>- DNS, DHCP dan PORT</li> </ul>	<b>Flipped Classroom :</b> Peserta didik mengidentifikasi berbagai komponen jaringan komputer beserta fungsinya, media transmisi, IP Address dan Subnetting serta Perintah dasar jaringan komputer melalui study literatur dengan diskusi kelompok. ( <i>Docs Sharing</i> )  Peserta didik mempraktikkan teknik perhitungan subnetting dan perintah dasar dalam jaringan komputer.	Tes Tulis (Uraian)  Design jaringan (Penugasan Terstruktur)	2 x 3 JP	Video Tutorial dan Penugasan serta Time Schedule dengan LMS Google Classroom  Buku Informatika Kelas X – Penerbit PUSKURBUK
<b>Analisis Data</b>							
4.	3.4. Memahami bahwa data dapat dikoleksi secara kontinyu dan otomatis melalui berbagai perangkat.  3.5. Memahami aspek privasi dalam pengumpulan data.  3.6. Memahami data yang terkumpul dalam jumlah besar yang dapat ditransformasi, digeneralisasi, disederhanakan.  3.7. Mengetahui berbagai cara visualisasi data.	1. Menjelaskan teknis pengumpulan data melalui berbagai perangkat 2. Menjelaskan aspek privasi dalam pengumpulan data 3. Menerapkan teknik transformasi data dan generalisasi data dalam jumlah besar 4. Menerapkan berbagai cara visualisasi data 5. Mempraktikkan berbagai cara pengumpulan data 6. Menganalisis data dengan dengan sort, filter, pivot table dan data validation	<b>Standar Level :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Teknik pengumpulan, transformasi, generalisasi dan interpretasi data</li> <li>- Jenis Instrumen</li> <li>- Instrumen berbasis spreadsheets</li> <li>- Visualisasi data dan Info Grafis</li> <li>- Function</li> <li>- Sort dan Filter</li> <li>- Pivot table dan data validation</li> <li>- Online Forms dan Feedback</li> </ul>	<b>Flipped Classroom :</b> Peserta didik mencari informasi mengenai teknik pengumpulan, transformasi, generalisasi dan interpretasi data.  Peserta didik secara berkelompok membuat dan mengembangkan instrumen untuk pengumpulan data, mengolahnya dan menyajikan data dalam bentuk info grafis untuk di presentasikan di depan kelas.	Tes Tulis (Uraian)  Performance : Presentasi  Analisis data dan Info Grafis (Penugasan Terstruktur)	2 x 3 JP	Video Tutorial dan Penugasan serta Time Schedule dengan LMS Google Classroom  Buku Informatika Kelas X – Penerbit PUSKURBUK

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>4.4. Melakukan berbagai cara pengumpulan data yang dijelaskan di kelas</p> <p>4.5. Mengambil dan mempublikasi data dengan memerhatikan aspek privasi, memanfaatkan fitur visualisasi dari pengolah angka</p> <p>4.6. Memroses data dengan fitur lanjut pemroses angka.</p> <p>4.7. Memvisualisasikan data dalam jumlah besar serta memberikan interpretasi yang berdasarkan penalaran dan prediksi data dengan memanfaatkan fitur visualisasi dari pengolah angka</p>	<p>7. Melakukan interpretasi data dalam jumlah besar</p> <p>8. Melakukan publikasi data dengan memerhatikan aspek privasi</p>	<p>- Publikasi data dan aspek privasi</p>				
<b>Algoritma dan Pemrograman</b>							
5.	<p>3.8.1. Mengetahui notasi algoritma.</p> <p>3.8.2. Mengetahui struktur/ templates program dalam bahasa yang diajarkan.</p> <p>3.8.3. Memahami variabel, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/output.</p>	<p>1. Menjelaskan mengenai notasi algoritma</p> <p>2. Mengaplikasikan notasi algoritma dalam kasus pemrograman</p> <p>3. Menjelaskan sintaks sebuah bahasa pemrograman</p> <p>4. Menerapkan penggunaan variable, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/output dalam sebuah bahasa pemrograman</p>	<p><b>Standar Level :</b></p> <p>1. Notasi algoritma (deskriptif, bagan alir, pseude-code)</p> <p>2. Struktur program / sintak bahasa pemrograman</p> <p>3. Variabel, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/output.</p>	<p><b>Flipped Classroom :</b></p> <p>Peserta didik mencari informasi mengenai notasi algoritma, struktur program dan sintaks bahasa Pascal, C+, Python dan Java .</p>	<p>Tes Tulis (Uraian)</p>	<p>1 x 3 JP</p>	<p>Video Tutorial dan Penugasan serta Time Schedule dengan LMS Google Classroom</p> <p>Buku Informatika Kelas X – Penerbit PUSKURBUK</p>

[illegible]

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	implementasi produk TIK yang menimbulkan dampak positif dan/atau negatif.						
<b>Berfikir Komputasional (Tematis)</b>							
7.	3.10. Computational Thinking untuk menyelesaikan persoalan yang lebih kompleks dari sebelumnya, yang membutuhkan dekomposisi, abstraksi dan representasi data, serta berpola.  4.10. Memecahkan persoalan agak kompleks yang membutuhkan dekomposisi, abstraksi dan representasi data serta berpola.	1. Memecahkan permasalahan yang kompleks dengan dekomposisi, menentukan pola, abstraksi dan design algoritmanya  2. Memecahkan permasalahan yang kompleks dengan dekomposisi, menentukan pola, abstraksi dan design algoritmanya dalam sebuah bahasa pemrograman yang dipilih	<b>Standar Level :</b> 1. Decomposition 2. Pattern Recognition 3. Abstraction 4. Algorithm Design	Siswa disajikan contoh kasus CT 1 dan CT 2 kemudian menganalisis kasus tersebut dengan tahapan CT.  1. Kasus CT 1 : Computational Thinking dalam memprediksi spesis 2. Kasus CT 2 : Computational Thinking dalam pembuatan kue brownis  Siswa mendesign dan menyelesaikan permasalahan dalam kasus CT 1 dan CT 2 tersebut dengan bahasa pemrograman tertentu	Tes Tulis (Uraian) (Observasi)  Performance : Presentasi  Produk : Implementasi CT dalam bahasa pemrograman	2 x 3 JP	<a href="http://www.fatihur.web.id/2015/09/computational-thinking-computer-science.html">http://www.fatihur.web.id/2015/09/computational-thinking-computer-science.html</a>  Buku Informatika Kelas X – Penerbit PUSKURBUK  <a href="https://csunpluged.org">https://csunpluged.org</a>  <a href="https://csfirst.wit.hgoogle.com">https://csfirst.wit.hgoogle.com</a>
<b>Praktik Lintas Bidang (Tematis)</b>							
8.	3.11. Cross-Cut Component, Capstone (Integrasi pengetahuan dan keterampilan), Praktek  4.11.1. Membina Budaya kerja masyarakat digital dalam tim yang inklusif. 4.11.2. Berkolaborasi untuk melaksanakan tugas dengan tema komputing. 4.12.3. Mengenali dan mendefinisikan Persoalan yang pemecahannya	menyelesaikan permasalahan-permasalahan di kehidupan sehari-hari dengan memanfaatkan Informatika dengan pendekatan Computational Thinking dan STEMA Informatika	<b>Tematis :</b> 1. Vacation using Maps, Street View, Browsing, Local Guides, Trip advisor, Planning and Budgeting, Efisiensi and Efektifitas.	Siswa mencari informasi mengenai penggunaan Google Maps, Google Eart, Street View, Advanced Browsing, Local Guides, Trip Advisor.  Siswa mencari informasi mengenai teknis perencanaan dan penganggaran sebuah kegiatan / study wisata.  Diberikan soal study kasus kepada peserta didik tentang sebuah perencanaan liburan / study wisata, peserta didik membuat perencanaan proyek	Tes Tulis (Uraian) (Observasi)  Produk (Proposal dan Laporan)	5 x 3 JP	Video Tutorial dan Penugasan serta Time Schedule dengan LMS Google Classroom  Buku Informatika Kelas X – Penerbit PUSKURBUK

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>dapat didukung dengan komputer.</p> <p>4.12.4.Mengembangkan dan menggunakan abstraksi.</p> <p>4.12.5.Mengembangkan Artefak komputasional (produk TIK): Siswa mampu membuat program sederhana untuk menunjang komputasi yang dibutuhkan di pelajaran lain.</p> <p>4.12.6.Mengembangkan rencana pengujian, menguji dan mendokumentasikan hasil ujiartefak Komputasional (produk TIK).</p> <p>4.12.7.Mengkomunikasikan suatu proses, fenomena, solusi TIK dengan mempresentasikan, memvisualisasikan serta memerhatikan Hak kekayaan intelektual.</p>		2. Using galileo / arduino for tools acid and base testing.	tersebut hingga implementasi dan teknis pelaporannya.	<p>Project (1 semester)</p> <p>Performance : Presentasi</p>		<p>STEAM CS : <a href="https://youtu.be/jz1Elq3oKz8">https://youtu.be/jz1Elq3oKz8</a></p> <p><a href="https://youtu.be/w5NjzD2O2c8">https://youtu.be/w5NjzD2O2c8</a></p> <p><a href="https://youtu.be/uCr8ggmv37c">https://youtu.be/uCr8ggmv37c</a></p>

Catatan :

KKO beberapa KD di KI 3 dan 4 dikecualikan, lihat ke obyek dan lingkup materinya saja.