**LK-2 PRAKTIK MENYUSUN ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN**

**Nama : Ilham Setia Bhakti, S.Kom.**

**Mata Pelajaran : Informatika**

**Fase D : D**

**Nama Sekolah : SMP PGRI Rawalumbu**

**Tahun Ajaran : 2023/2024**

**Alur Tujuan Pembelajaran Mata Pelajaran ………………**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Elemen** | **Capaian Pembelajaran** | **Tujuan Pembelajaran** | **Konten / Materi** | **Kode TP** | **Kelas** |
| BK | Peserta didik mampu menerapkan berpikir komputasional untuk menghasilkan beberapa solusi dalam menyelesaikan persoalan dengan data diskrit  bervolume kecil dan mendisposisikan berpikir  komputasional dalam bidang lain terutama dalam literasi, numerasi, dan literasi sains (computationally literate) | Peserta didik mampu menerapkan berpikir komputasional  Peserta didik mampu menghasilkan beberapa solusi dalam menyelesaikan persoalan dengan data diskrit bervolume kecil  Peserta didik mampu mendisposisikan berpikir  komputasional  Peserta didik mampu memahami literasi, numerasi, dan literasi sains (computationally literate) | Algoritma  Operasi Penjadwalan  Struktur Data  Representasi Data | P7.1  P7.2  P7.3  P7.4 | 7  7  7  7 |
| TIK | Peserta didik mampu menerapkan praktik  baik dalam memanfaatkan aplikasi surel untuk  berkomunikasi, aplikasi peramban untuk pencarian  informasi di internet, content management system (CMS) untuk pengelolaan konten digital, dan memanfaatkan perkakas TIK untuk mendukung pembuatan laporan, presentasi serta analisis dan interpretasi data. | Peserta didik mampu menggunakan Antarmuka pengguna  Peserta didik mampu membedakan folder dan file  Peserta didik mampu menggunakan peramban dan search engine  Peserta didik mampu menerapkan praktik  dalam memanfaatkan aplikasi surel  Peserta didik mampu memanfaatkan perkakas TIK untuk mendukung pembuatan laporan | Pengenalan Antarmuka Pengguna  Folder dan File  Peramban dan Search Engine  Surel  Aplikasi Perkantoran | P7.6  P7.7  P7.8  P7.9  P7.10 | 7  7  7  7  7 |
| SK | Peserta didik mampu mendeskripsikan  komponen, fungsi, dan cara kerja komputer yang  membentuk sebuah sistem komputasi, serta menjelaskan  proses dan penggunaan kodifikasi untuk penyimpanan data  dalam memori komputer | Peserta didik mampu mendeskripsikan  Komponen pada komputer  Peserta didik mampu mengidentifikasi perangkat lunak pada komputer  Peserta didik mampu memahami cara kerja komputer yang membentuk sebuah sistem komputasi  Peserta didik mampu megidentifikasi permasalahan pada perangkat | Perangkat Keras  Perangkat Lunak  Interaksi Antar Perangkat  Permasalahan Pada Perangkat | P7.11  P7.12  P7.13  P7.14 | 7  7  7  7 |
| JKI | Peserta didik mampu memahami  konektivitas jaringan lokal, komunikasi data via ponsel,  konektivitas internet melalui jaringan kabel dan nirkabel  (bluetooth, wifi, internet). | Peserta didik mampu menyambungkan perangkat komputer melalui WiFi atau LAN  Peserta didik mampu melakukan proteksi file dengan enkripsi | Koneksi Internet  Proteksi Data dan File | P7.15  P7.16 | 7  7 |
| AD | Peserta didik mampu mengakses,  mengolah, mengelola, dan menganalisis data secara efisien,  terstruktur, dan sistematis untuk menginterpretasi dan  memprediksi sekumpulan data dari situasi konkret sehari-  hari yang berasal dari suatu sumber data dengan  menggunakan perkakas TIK atau manual |  |  |  |  |
| AP | Peserta didik mampu memahami objek-  objek dan instruksi dalam sebuah lingkungan pemrograman  blok (visual) untuk mengembangkan program visual  sederhana berdasarkan contoh-contoh yang diberikan,  mengembangkan karya digital kreatif (game, animasi, atau  presentasi), menerapkan aturan translasi konsep dari satu  bahasa visual ke bahasa visual lainnya, dan mengenal  pemrograman tekstual sederhana. |  |  |  |  |
| DSI | Peserta didik mampu memahami  ketersediaan data dan informasi lewat aplikasi media sosial,  memahami keterbukaan informasi, memilih informasi yang  bersifat publik atau privat, menerapkan etika dan menjaga  keamanan dirinya dalam masyarakat digital |  |  |  |  |
| PLB | Peserta didik mampu bergotong royong  untuk mengidentifikasi persoalan, merancang,  mengimplementasi, menguji, dan menyempurnakan artefak  komputasional sebagai solusi persoalan masyarakat serta  mengomunikasikan produk dan proses pengembangannya  dalam bentuk karya kreatif yang menyenangkan secara lisan  maupun tertulis. |  |  |  |  |

Mengetahui, Bekasi, Juli 2023

Kepala SMP PGRI Rawalumbu Guru Mapel Informatika

**G. Sutardi, M.MPd. Ilham Setia Bhakti, S.Kom.**