**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 | Peserta didik mampu mengolah data menggunakan aplikasi spreedsheet | Perkakas Pengolah Lembar Kerja | P7.17 | 7 |
| 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. | Peserta didik mampu memahami objek-objek dan instruksi dalam sebuah lingkungan pemrograman  blok (visual)  Peserta didik mampu mengembangkan program visual sederhana berdasarkan contoh-contoh yang diberikan, mengembangkan karya digital kreatif (game, animasi, atau presentasi)  Peserta didik mampu menerapkan aturan translasi konsep dari satu bahasa visual ke bahasa visual lainnya, dan mengenal pemrograman tekstual sederhana. | Pemrograman dan Pemrograman Blok  Eksplorasi Fungsi Dasar  Robot Manual | P7.17  P7.18  P7.19 | 7  7  7 |
| 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 | Peserta didik mampu memahami ketersediaan data dan informasi lewat aplikasi media sosial  Peserta didik mampu memahami keterbukaan informasi, memilih informasi yang bersifat publik atau privat, menerapkan etika dan menjaga keamanan dirinya dalam masyarakat digital | Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi  Media Sosial, Informasi Pribadi dan Hukum | P7.20  P7.21 | 7  7 |
| 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. | Peserta didik mampu mengidentifikasi persoalan, merancang, mengimplementasi, menguji, dan menyempurnakan artefak komputasional | Pengembangan Artefak Komputasional | P7.21 | 7 |

Mengetahui, Bekasi, Juli 2023

Kepala SMP PGRI Rawalumbu Guru Mapel Informatika

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