



PEMERINTAH KABUPATEN NGAWI
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 2 GENENG

NPSN : 20508522

JL. RAYA GENENG NGAWI 63271 Telp. 0351-746440

Email : smpnduageneng@yahoo.co.id

PROGRAM TAHUNAN (PROTA)

MATA PELAJARAN : Informatika
FASE : D - SMP
TAHUN PELAJARAN : 2022/2023
KELAS : VII

SEMESTER : I (GANJIL)

Elemen	Materi	Kode	Tujuan Pembelajaran	JP
Berpikir Komputasi (BK)	Pilar dalam Berpikir Komputasi	BK-K7-01-U	Siswa mampu memahami konsep computational thinking dengan menjabarkan sebuah contoh masalah kehidupan sehari-hari dan menuangkannya dalam dekomposisi, pengenalan pola, abstraksi, dan menyusun algoritma	2
	Berbagai Studi Kasus Berpikir Komputasi	BK-K7-02-U	Siswa mampu menyelesaikan persoalan sehari-hari dengan merancang solusi (algoritma) berdasarkan logika yang dijabarkan melalui pendekatan berpikir komputasional	2
		BK-K7-03-U	Siswa mampu memecahkan persoalan konsep optimasi penjadwalan, kodifikasi Boolean, representasi data tumpukan (stack)	2
Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)	Email dan Penggunaannya	TIK-K7-01-U	Siswa mampu mengenal aplikasi atau website surel (email)	1
		TIK-K7-02-U	Siswa mampu menggunakan aplikasi atau website surel (email) untuk berkomunikasi yang benar	2
	Menggunakan Peramban (Browser)	TIK-K7-03-U	Siswa mampu menggunakan aplikasi peramban dalam pencarian informasi di internet	2
	CMS Konten Digital	TIK-K7-04-U	Mampu memanfaatkan CMS dalam pengelolaan konten digital	2
Sistem Komputer (SK)	Komponen, Fungsi dan Cara Kerja Komputer	SK-K7-01-U	Siswa mampu menjelaskan komponen, fungsi, dan cara kerja komputer yang membentuk sebuah sistem komputasi	2

Elemen	Materi	Kode	Tujuan Pembelajaran	JP
	Kodefikasi Biner	SK-K7-01-U	Siswa mampu memahami proses kodifikasi data (biner) dan penggunaan kodifikasi untuk menyimpan dalam memori komputer.	2
Analisis Data (AD)	Jenis, Satuan Ukuran, Analisis dan Interpretasi Data	AD-K7-01-U	Siswa mampu mengenal jenis data, satuan ukuran data, analisis data, dan interpretasi data	1
	Pengelolaan Data	AD-K7-02-U	Siswa mampu mengakses, mengolah, mengelola, dan menganalisis data secara efisien, terstruktur, dan sistematis untuk menginterpretasi dan memprediksi sekumpulan data dari situasi konkret sehari-hari dengan menggunakan perkakas TIK atau manual	2
Algoritma dan Pemrograman (AP)	Pemrograman Visual Strach	AP-K7-01-U	Siswa mampu mengenali objek-objek dan memahami perintah atau instruksi dalam sebuah lingkungan pemrograman blok/visual untuk mengembangkan program visual sederhana berdasarkan contoh-contoh yang diberikan	2
	Game Strach	AP-K7-02-U	Siswa mampu mengembangkan karya digital kreatif (game, animasi, atau presentasi)	4
Penilaian Sumatif I, II, III, IV dan V				10
TOTAL JP				36

SEMESTER : II (GENAP)

Elemen	Maeri	Kode	Tujuan Pembelajaran	JP
Jaringan Komputer dan Internet (JK)	Internet dan Jaringan Lokal	JKI-K7-01-U	Siswa mengenal Internet dan jaringan lokal, komunikasi data via HP	4
	Koneksi Internet Kabel dan Nirkabel	JKI-K7-02-U	Siswa mampu melakukan koneksi internet melalui jaringan kabel dan nirkabel (bluetooth, wifi, internet)	6
	Enkripsi dengan Kodifikasi Sederhana	JKI-K7-03-U	Siswa mampu memahami enkripsi untuk memproteksi data dengan kodifikasi sederhana	4
Dampak Sosial Informatika (DSI)	Rasionalisasi Informasi Digital	DSI-K7-01-U	Siswa mampu memahami adanya dunia digital disekitarnya, ketersediaan data dan informasi lewat aplikasi sosial media	4
	Etika Dunia Maya	DSI-K7-02-U	Siswa mampu menerapkan etika dunia maya	4
Praktik Lintas Bidang (PLB)	Membuat Karya	PLB-K7-01-U	Siswa mampu mempraktekkan problem solving suatu kasus, untuk menghasilkan solusi dalam bentuk artefak komputasi dengan menerapkan beberapa dari 7 aspek Praktika Lintas Bidang yang sesuai dengan kasus yang dikerjakan dan solusi yang ingin dicapai: 1. Membina Budaya kerja masyarakat digital dalam tim yang inklusif. 2. Berkolaborasi untuk melaksanakan tugas dengan tema komputasi. 3. Mengenali dan mendefinisikan Persoalan yang pemecahannya dapat didukung dengan komputer 4. Mengembangkan dan menggunakan abstraksi (model). 5. Mengembangkan artefak komputasi atau suatu produk dengan menerapkan berpikir komputasi	10

			6. Mengembangkan rencana pengujian, menguji dan mendokumentasikan hasil uji artefak komputasi (produk TIK). 7. Mempresentasikan dan menjelaskan karyanya, dalam bentuk lisan, tertulis, atau dalam bentuk poster/gambar.	
Sumatif I, II, III				6
TOTAL JP				38

Mengetahui
Kepala Sekolah,



Geneng, 18 Juli 2022
Guru Mata Pelajaran

Purwanto, S.Pd., S.Kom., M.Pd.
NIP. 197112312006041011