MODUL AJAR BAB 2
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

A. Informasi Umum

Nama Penyusun : Moh. Izzan, S. Pd

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Pamekasan

Tahun Pelajaran : 2024/2025

Fase/Kelas : D/IX

Alokasi Waktu : 8 JP × 40 menit

Jumlah Pertemuan : 4 pertemuan

1. Kompetensi Awal

   Bab teknologi informasi dan komunikasi memiliki fokus pada pemahaman objek dan fitur pada perangkat lunak aplikasi, pemanfaatan aplikasi peramban untuk pencarian informasi di internet, pemanfaatan aplikasi pengolah kata, gambar dan presentasi untuk perkantoran, serta pemanfaatan *Content Management System* (CMS) untuk mengelola konten digital, seperti blog dan vlog.

2. Kata Kunci

   - *Content Management System*
   - Fitur
   - Informasi
   - Objek
   - Perangkat lunak
   - *Search engine*
   - *Shortcut*
   - Surel
   - *User Interface*
   - *User experience*

3. Profil Pelajar Pancasila

   - Bernalar Kritis
   - Gotong Royong
   - Kreatif
   - Mandiri

4. Sarana dan Prasarana

   Sarana : Papan tulis, komputer, dan proyektor

   Prasarana : Ruang kelas dan ruang laboratorium komputer

   Sumber belajar : Buku Informatika untuk SMP/MTs Kelas IX penerbit Grafindo Media Pratama

5. Target Peserta Didik

   Peserta didik reguler

6. Model dan Mode Pembelajaran

Model pembelajaran : *Discovery learning* dan *problem based learning*

Mode pembelajaran : Tatap muka

7. Asesmen
   - Asesmen non-kognitif
   - Asesmen kognitif (sumatif)

B. Komponen Inti

Pertemuan 1 (2 JP x 40 menit)

1. Tujuan Pembelajaran
   - Memahami fitur pencarian informasi berbasis suara.
   - Memahami fitur pencarian informasi ilmiah.
2. Pemahaman Bermakna

   Peserta didik mampu memahami cara melakukan fitur pencarian informasi berbasis suara dan pencarian informasi ilmiah.
3. Pertanyaan Pemantik
   - Apa saja aplikasi peramban yang kamu gunakan untuk mengakses informasi?
   - Apa manfaat yang didapatkan dari menggunakan aplikasi peramban tersebut?
4. Kegiatan Pembelajaran

   Pendahuluan
   - Memulai pembelajaran dengan salam pembuka dan berdoa, serta memeriksa kehadiran peserta didik untuk menunjukkan sikap disiplin.
   - Melakukan apersepsi guna menstimulus peserta didik. Apersepsi dilakukan dengan mengajukan pertanyaan *"Apa saja aplikasi peramban yang kamu gunakan untuk mengakses informasi?" "Apa manfaat yang didapatkan dari menggunakan aplikasi peramban tersebut?"*.

   Kegiatan Inti
   - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk belajar.
   - Guru membangun pengetahuan dasar peserta didik dengan menjelaskan materi yang akan dipelajari, yaitu fitur pencarian berbasis suara dan pencarian informasi ilmiah.
   - Guru mengelompokkan peserta didik ke dalam kelompok belajar yang masing-masing kelompoknya terdiri dari 2–3orang.

- Guru mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi dan mencari informasi tentang objek dan fitur yang tersedia pada perangkat lunak aplikasi yang sering digunakan oleh peserta didik (LKPD terlampir).
- Guru mengarahkan setiap kelompok untuk mempresentasikan laporan hasil diskusi dan kesimpulan yang telah diambil.
- Guru mengapresiasi peserta didik dengan memberikan pujian atas presentasinya.

Kegiatan Penutup

- Meninjau kembali apa yang telah dilakukan pada pertemuan kali ini serta memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya sebelum menutup pertemuan.
- Menginformasikan pertemuan selanjutnya akan membahas mengenai aplikasi perkantoran.
- Menutup pembelajaran dengan membaca doa dan salam.

Pertemuan 2 (2 JP x 40 menit)

1. Tujuan Pembelajaran

   Memanfaatkan aplikasi pengolah kata, gambar, dan presentasi untuk perkantoran.
2. Pemahaman Bermakna

   Peserta didik mampu memanfaatkan aplikasi perkantoran, seperti aplikasi pengolah kata, gambar, dan presentasi.
3. Pertanyaan Pemantik
   - Aplikasi perkantoran apa saja yang sering digunakan?
   - Apa saja aplikasi yang termasuk pengolah kata?
4. Kegiatan Pembelajaran

   Pendahuluan
   - Memulai pembelajaran dengan salam pembuka dan berdoa, serta memeriksa kehadiran peserta didik untuk menunjukkan sikap disiplin.
   - Melakukan apersepsi guna menstimulus peserta didik. Apersepsi dilakukan dengan mengajukan pertanyaan *"Aplikasi perkantoran apa saja yang sering digunakan?" "Apa saja aplikasi yang termasuk pengolah kata?"*.

   Kegiatan Inti
   - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk belajar.
   - Guru menjelaskan materi mengenai aplikasi pengolah kata, serta aplikasi pengolah gambar dan presentasi.

- Guru mengelompokkan peserta didik ke dalam kelompok belajar yang masing-masing kelompoknya terdiri dari 2 orang.
- Guru membimbing peserta didik untuk mempraktikkan cara menggunakan aplikasi pengolah kata, serta aplikasi pengolah gambar dan presentasi dalam membuat presentasi.
- Guru mengarahkan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kesimpulan yang telah diambil dari kegiatan praktik.
- Guru mengapresiasi peserta didik dengan memberikan pujian atas presentasinya.

Kegiatan Penutup

- Meninjau kembali apa yang telah dilakukan pada pertemuan kali ini serta memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya sebelum menutup pertemuan.
- Menginformasikan pertemuan selanjutnya akan membahas mengenai blog dan vlog.
- Menutup pembelajaran dengan membaca doa dan salam.

Pertemuan 3 (2 JP x 40 menit)

1. Tujuan Pembelajaran
   - Memanfaatkan *Content Management System* (CMS) untuk mengolah konten digital.
   - Memanfaatkan vlog untuk menyampaikan informasi
2. Pemahaman Bermakna

   Peserta didik mampu memanfaatkan aplikasi surel untuk berkomunikasi dan *Content Management System* (CMS) untuk mengolah konten digital, serta dapat membuat vlog untuk menyampaikan informasi
3. Pertanyaan Pemantik
   - Apa yang dimaksud dengan blog?
   - Bagaimana cara kamu membuat vlog?
4. Kegiatan Pembelajaran

   Pendahuluan
   - Memulai pembelajaran dengan salam pembuka dan berdoa, serta memeriksa kehadiran peserta didik untuk menunjukkan sikap disiplin.
   - Melakukan apersepsi guna menstimulus peserta didik. Apersepsi dilakukan dengan mengajukan pertanyaan *"Apa yang dimaksud dengan blog?" "Bagaimana cara kamu membuat vlog?"*.

Kegiatan Inti

- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk belajar.
- Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari, yaitu cara mengelola surat elektronik secara efisien dan cara membuat dan mengelola konten digital menggunakan *Content Management System* (CMS).
- Guru mengelompokkan peserta didik ke dalam kelompok belajar yang masing-masing kelompoknya terdiri dari 2–3 orang.
- Guru mengarahkan peserta didik untuk mencari informasi mengenai *Content Management System* (CMS).
- Guru mengarahkan setiap kelompok untuk mempresentasikan laporan hasil diskusi dan kesimpulan yang telah diambil.
- Guru mengapresiasi peserta didik dengan memberikan pujian atas presentasinya.

Kegiatan Penutup

- Meninjau kembali apa yang telah dilakukan pada pertemuan kali ini serta memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya sebelum menutup pertemuan.
- Menginformasikan pertemuan selanjutnya akan diadakan penilaian akhir bab.
- Menutup pembelajaran dengan membaca doa dan salam.

Pertemuan 4 (2 JP x 40 menit)

Pelaksanaan tes sumatif (tes akhir bab).

Refleksi

Guru	Peserta Didik
● Apakah dalam pemberian materi dengan metode yang telah dilakukan serta penjelasan teknis atau intruksi yang disampaikan untuk pembelajaran yang akan dilakukan dapat dipahami oleh peserta didik? ● Bagian manakah pada rencana pembelajaran yang perlu diperbaiki? ● Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap materi atau bahan ajar, pengelolaan kelas, latihan dan penilaian yang telah dilakukan dalam pembelajaran?	● Apakah kamu memahami instruksi yang dilakukan untuk pembelajaran? ● Apakah media pembelajaran, alat dan bahan mempermudah kamu dalam pembelajaran? ● Materi apa yang kamu pelajari pada pembelajaran yang telah dilakukan? ● Apakah materi yang disampaikan, didiskusikan, dan dipresentasikan dalam pembelajaran dapat kamu pahami? ● Manfaat apa yang kamu peroleh dari materi pembelajaran?

● Apakah dalam berjalannya proses pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan? ● Apakah arahan dan penguatan materi yang telah dipelajari dapat dipahami oleh peserta didik?	● Sikap positif apa yang kamu peroleh selama mengikuti kegiatan pembelajaran? ● Kesulitan apa yang kamu alami dalam pembelajaran? ● Apa saja yang kamu lakukan untuk belajar yang lebih baik?

Pamekasan, 15 Juli 2024

Mengetahui,

Kepala Sekolah SMPN 1 Pamekasan



JAMIL, M. Pd.

NIP. 197303081997031010

Guru Mata Pelajaran



MOH. IZZAN, S. Pd.

NIP. 197411302022211002

C. Lampiran

Lampiran 1. LKPD pertemuan 1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)
OBJEK DAN FITUR PERANGKAT LUNAK APLIKASI

A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu menjelaskan cara melakukan pencarian berbasis suara.
2. Peserta didik mampu menjelaskan cara melakukan pencarian informasi ilmiah.

B. Pengantar

Google telah menjadi salah satu mesin pencari paling populer dan paling banyak digunakan saat ini. Keakuratan pencarian dari Google memang tak perlu diragukan. Namun disamping itu, banyak sekali fitur-fitur di luar sekedar mesin pencari.

Pemakaian Google terbilang mudah, sehingga pemakai internet pemula dapat dengan cepat menguasainya. Meski terbilang mudah, Google ternyata memiliki fitur lain yang membuat pengalaman pencarian makin menarik. Salah satunya adalah fitur pencarian berbasis kata kunci atau keyword. Dengan memanfaatkan keyword tertentu, pengguna Google Search sebenarnya dapat langsung memperoleh hasil pencarian yang diinginkan.

C. Kegiatan Pembelajaran

1. Tuliskan 3 aplikasi peramban yang dapat digunakan mencari informasi.
   ……
   ……
   ……
   ……
2. Jelaskan fitur yang disediakan pada masing-masing aplikasi peramban tersebut.
   ……
   ……
   ……
   ……
3. Jelaskan aplikasi yang digunakan untuk melakukan pencarian informasi ilmiah.
   ……
   ……
   ……

Lampiran 2. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

1. Buku Informatika untuk SMP/MTs Kelas IX penerbit Grafindo Media Pratama.
2. *Handout* berikut.

Teknologi Informasi dan Komunikasi

A. Pencarian Informasi

Informasi di internet dapat diakses secara mudah dan cepat menggunakan aplikasi peramban. Untuk mencari dan menemukan informasi yang relevan dan dapat diandalkan, perlu menggunakan keterampilan atau teknik dalam pencarian informasi menggunakan aplikasi peramban. Terdapat tiga keterampilan yang dapat digunakan untuk mencari informasi yang relevan, yaitu pencarian menggunakan kata kunci teks, perintah suara, dan gambar.

Pencarian informasi menggunakan kata kunci teks memiliki beberapa keunggulan, di antaranya efisensi dalam pencarian dan penggunaan kata yang relevan, presisi dalam mencari informasi yang spesifik, dan fleksibilitas yang tinggi karena dapat menggunakan berbagai kata kunci dalam menemukan informasi yang dibutuhkan. Pencarian informasi menggunakan perintah suara memiliki beberapa keunggulan, di antaranya kemudahan dalam penggunaan dan kecepatan dalam memasukkan kata kunci. Pencarian informasi menggunakan gambar memiliki beberapa keunggulan, di antaranya dapat menggunakan visual sebagai kata kunci, dapat memberikan informasi yang lebih tepat dengan mengidentifikasi secara visual, dan mudah menemukan informasi yang terkait dengan gambar yang dicari.

B. Aplikasi Perkantoran

Berbagai fungsi aplikasi perkantoran mempermudah para pekerja dalam membuat, mengedit, menyimpan, dan berbagi berbagai jenis informasi dan dokumen. Aplikasi perkantorang biasanya dilengkapi dengan fitur keamanan dan kolaborasi yang memungkinkan banyak orang untuk bekerja sama. Aplikasi ini juga membantu dalam mengorganisasi proyek. Termasuk menganalisis data dan menyediakan alat yang diperlukan untuk tugas-tugas administratif sehari-hari.

Jenis-jenis aplikasi perkantoran yang biasa digunakan sangat banyak. Semuanya menyesuaikan dengan kebutuhan kantor atau pekerjaan yang sedang dilakukan. Beberapa jenis yang sering ditemui antara lain:

1. Pengolah Kata (Word Processing)

Aplikasi pengolah kata seperti Microsoft Word, Google Docs, dan LibreOffice Writer digunakan untuk membuat, mengedit, dan memformat dokumen teks, seperti surat, laporan, proposal, dan dokumen lainnya.

2. Aplikasi Spreadsheet

Aplikasi spreadsheet seperti Microsoft Excel, Google Sheets, dan LibreOffice Calc biasnaya digunakan untuk mengelola data dalam bentuk tabel atau spreadsheet. Aplikasi ini berguna untuk perhitungan matematika, analisis data, dan membuat grafik.

3. Aplikasi Presentasi

Aplikasi presentasi seperti Microsoft PowerPoint, Google Slides, dan LibreOffice Impress digunakan untuk membuat presentasi visual. Biasanya diperlukan dalam pertemuan, seminar, atau presentasi lainnya.

4. Pengelolaan Email

Aplikasi pengelolaan email seperti Microsoft Outlook, Mozilla Thunderbird, dan aplikasi webmail digunakan untuk mengelola komunikasi email, mengirim pesan, dan mengatur jadwal.

5. Aplikasi Kalender

Aplikasi kalender juga diperlukan dalam kegiatan perkantoran untuk membantu pengguna mengatur janji, rapat, dan acara lainnya. Misalnya Microsoft Outlook Calendar, Google Calendar, dan Apple Calendar.

6. Pengelolaan Proyek

Aplikasi pengelolaan proyek seperti Microsoft Project, Trello, dan Asana membantu dalam merencanakan, mengorganisasi, dan melacak proyek-proyek dan tugas-tugas yang terkait.

7. Pengolah Gambar

Aplikasi seperti Adobe Photoshop, GIMP, dan CorelDRAW digunakan untuk mengedit dan membuat gambar serta grafik.

C. Blog

Berbagi informasi dapat dilakukan secara cepat dan mudah karena adanya internet. Informasi dapat disajikan dalam berbagai media, seperti situs web, media sosial, *podcast*. Untuk

membuat situs web yang dapat menyajikan informasi kepada pengguna internet dapat dilakukan secara mudah dengan menggunakan perangkat lunak aplikasi yang menyediakan fungsi untuk membuat dan mengelola konten digital. Perangkat lunak yang dapat menyediakan fungsi tersebut disebut *Content Management System* (CMS). CMS merupakan perangkat lunak untuk membuat dan mengelola konten digital tanpa melakukan pemrograman. Terdapat berbagai CMS yang dapat digunakan, di antaranya WordPress, Drupal, PrestaShop, Magento, dan Joomla.

D. Vlog

Kemunculan internet membuat perkembangan industri hiburan semakin pesat. Salah satu konten yang menjadi tren di masyarakat adalah vlog. Vlog adalah singkatan dari video blog. Sebelumnya, blog atau blogging merupakan situs web atau platform daring yang menyajikan konten secara berkala dalam bentuk tulisan, gambar, atau media lainnya.

Durasi video vlog bervariasi, namun umumnya berkisar antara 5 hingga 20 menit. Kategori konten yang sering digunakan dalam vlog meliputi traveling, fashion, makanan, kecantikan, dan gaya hidup. Karakteristik vlog lainnya adalah penggunaan gaya bahasa informal, sifat personal, interaksi langsung dengan penonton melalui komentar, dan penggunaan musik sebagai pengiring.

Vlog menjadi tren yang populer karena perkembangan teknologi dan platform media sosial yang memudahkan siapa pun untuk membuat dan menonton vlog. Para pembuat vlog dapat dengan mudah mengunggah konten ke platform seperti YouTube, Instagram, atau TikTok sehingga lebih mudah diakses oleh banyak orang.

Vlog adalah jenis konten yang memiliki banyak variasi. Terdapat beberapa jenis vlog, yaitu meliputi Travel Vlog, Beauty Vlog, Gaming Vlog, Food Vlog, dan Lifestyle Vlog.

1. Travel Vlog

Travel Vlog adalah vlog yang menampilkan perjalanan seseorang ke berbagai destinasi. Contohnya adalah vlog dari YouTuber "Lost Leblanc" yang mengunjungi berbagai negara dan menunjukkan pengalaman perjalanannya.

2. Beauty Vlog

Beauty Vlog adalah vlog yang fokus pada tips kecantikan, review produk kecantikan, dan tutorial makeup. Contohnya adalah vlog dari YouTuber "NikkieTutorials" yang sering memberikan tutorial makeup yang kreatif dan informatif.

3. Gaming Vlog

Gaming Vlog adalah vlog yang menampilkan konten permainan video, termasuk review game dan gameplay. Contohnya adalah vlog dari YouTuber "PewDiePie" yang terkenal karena konten gaming dan komentarnya yang menghibur.

4. Food Vlog

Food Vlog adalah vlog yang menampilkan konten seputar makanan, seperti resep, review restoran, dan pengalaman kuliner. Contohnya adalah vlog dari YouTuber "Binging with Babish" yang membuat resep dari makanan yang muncul di film dan televisi.

5. Lifestyle Vlog

Lifestyle Vlog adalah vlog yang menampilkan kehidupan sehari-hari seseorang, termasuk hobi, rutinitas, dan minat pribadi. Contohnya adalah vlog dari YouTuber "Zoella" yang menghadirkan konten seputar kehidupan sehari-hari dan aktivitas kreatif.

Lampiran 3. Asesmen

Asesmen Diagnostik Non-Kognitif

A. Identitas Peserta Didik

Nama : ……

Kelas : ……

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Baca dengan seksama uraian kuisioner berikut.
2. Pilih salah satu jawaban a/b/c sesuai dengan kecenderunganmu.

C. Naskah Soal

No.	Kuisioner	Pilihan Jawaban
1.	Pada waktu belajar untuk penilaian atau ulangan harian, penilaian tengah semester, dan penilaian akhir semester apakah kamu memilih: a. Membaca catatan, membaca judul dan sub-judul dalam buku, dan melihat diagram dan ilustrasi. b. Meminta seseorang memberi kamu pertanyaan atau menghafal dalam hati sendirian. c. Membuat catatan pada kartu dan membuat model atau diagram.	
2.	Apa yang kamu lakukan sewaktu kamu mendengarkan musik? a. Berkhayal (melihat benda-benda yang sesuai dengan musik yang sedang didengarkan). b. Berdendang mengikuti alunan musik tersebut. c. Bergerak mengikuti musik tersebut, mengetukkan kaki mengikuti irama, dsb.	
3.	Pada waktu kamu sedang memecahkan masalah, apakah kamu: a. Membuat daftar, mengatur langkah, dan mengeceknya setelah langkah itu dikerjakan. b. Menelpon teman atau ahli untuk membicarakan masalah tersebut. c. Menguraikan (menganalisa) masalah itu atau melakukan semua langkah yang kamu pikirkan.	
4.	Jika kamu membaca untuk sekedar hiburan, apakah kamu memilih: a. Buku perjalanan dengan banyak gambar di dalamnya. b. Cerita misteri yang penuh dengan percakapan di dalamnya. c. Buku yang dapat menjawab pertanyaan dan memecahkan masalah.	

5.	Untuk mempelajari bagaimana kerja komputer, apakah kamu memilih: a. Menonton film tentang cara kerja komputer. b. Mendengarkan seseorang menjelaskan cara keja komputer. c. Membongkar komputer dan mencoba menemukan sendiri cara kerjanya.	
6.	Kamu baru saja memasuki museum ilmu pengetahuan, seperti taman pintar, tekno *park*, dll. Apa yang kamu lakukan pertama kali? a. Melihat sekeliling dan menemukan peta yang menunjukkan lokasi berbagai benda yang dipamerkan. b. Berbicara dengan penjaga museum dan bertanya kepadanya tentang benda-benda yang dipamerkan. c. Melihat pada benda pertama yang kelihatan menarik dan baru kemudian membaca petunjuk lokasi benda-benda lainnya.	
7.	Jenis restoran atau rumah makan apa yang kamu tidak sukai? a. restoran yang lampunya terlalu terang b. restoran yang musiknya terlalu keras c. restoran yang kursinya tidak nyaman	
8.	Apa kira-kira yang kamu lakukan pada waktu kamu merasa senang? a. meringis (tersenyum) b. berteriak dengan senang c. melompat dengan senang	
9.	Seandainya kamu berada pada suatu acara pesta, seperti pernikahan atau yang lainnya. Apa yang kira-kira akan paling kamu ingat pada keesokan harinya? a. muka orang-orang dalam pesta, tetapi bukan namanya b. nama orang-orang dalam pesta, tetapi bukan mukanya c. sesuatu yang kamu lakukan dan katakan selama dalam pesta	
10.	Pada waktu kamu ingin bercerita, apakan kamu memilih untuk: a. menulisnya b. menceritakannya dengan suara keras c. memerankannya	
11.	Apa yang paling mengganggu bagi kamu ketika kamu mencoba untuk berkonsentrasi? a. gangguan visual b. suara gaduh c. gangguan lainnya seperti rasa lapar, sepatu yang sempit, atau rasa khawatir	
12.	Apa yang kira-kira kamu lakukan ketika sedang marah? a. cemberut atau memperlihatkan muka marah b. berteriak atau “mengamuk” c. menghentakkan kaki dengan keras dan membanting pintu	

13.	Apa yang kira-kira kamu lakukan jika kamu sedang antre untuk menonton bioskop? a. melihat-lihat pada poster iklan film lainnya b. berbicara dengan orang di sebelahmu c. mengetukkan kaki atau berjalan ke arah lain	
14.	Apakah kamu lebih suka mengikuti: a. kelas melukis b. kelas musik c. kelas olahraga	

Rubrik Penilaian Asesmen Diagnostik Non-Kognitif

Skor yang diperoleh	Jumlah jawaban A	: …
	Jumlah jawaban B	: …
	Jumlah jawaban C	: …
Kesimpulan Hasil Tes		
Apabila jawaban yang paling banyak adalah **A**	• Memiliki kecenderungan gaya belajar visual. • Dapat mencapai prestasi belajar yang optimal apabila memanfaatkan kemampuan visual.	
Apabila jawaban yang paling banyak adalah **B**	• Memiliki kecenderungan gaya belajar auditori. • Dapat mencapai prestasi belajar yang optimal apabila mempelajari materi pembelajaran dari mendengarkan baik melalui penjelasan langsung dari guru, diskusi dengan guru dan teman, maupun melalui rekaman materi yang sedang dipelajari.	
Apabila jawaban yang paling banyak adalah **C**	• Memiliki kecenderungan gaya belajar kinestetik. • Dapat mencapai prestasi belajar secara optimal apabila terlibat langsung secara fisik dalam kegiatan belajar.	
Apabila jawaban **A** dan **B** sama banyak	• Memiliki gabungan gaya belajar visual dan auditori. • Dapat belajar efektif jika menggunakan gaya belajar visual atau gaya belajar auditori. Bahkan, kadang jika kedua gaya belajar digunakan, akan lebih optimal.	
Apabila jawaban **A** dan **C** sama banyak	• Memiliki gabungan gaya belajar visual dan kinestetik. • Dapat belajar efektif jika menggunakan gaya belajar visual atau gaya belajar kinestetik. Bahkan, kadang jika kedua gaya belajar digunakan, akan lebih optimal.	
Apabila jawaban **B** dan **C** sama banyak	• Memiliki gabungan gaya belajar auditori dan kinestetik. • Dapat belajar efektif jika menggunakan gaya belajar auditori atau gaya belajar kinestetik. Bahkan, kadang jika kedua gaya belajar digunakan, akan lebih optimal.	

Asesmen Sumatif (Akhir Bab)

1. Buku Informatika untuk SMP/MTs Kelas IX penerbit Grafindo Media Pratama, latihan akhir bab 2 halaman 37-39.
2. Kumpulan soal berikut.

LATIHAN BAB 2

A. Pilihan Ganda

1. Mesin pencari apa yang menyimpan seluruh atau sebagian halaman sumber (yang disebut cache) maupun informasi tentang halaman web itu sendiri adalah ….
   A. Yahoo
   B. Opera
   C. Google
   D. Gmail
2. Berikut manfaat mesin penelusur, *kecuali* ….
   A. mudah mengakses informasi
   B. sebagai media jual beli online
   C. sebagai media promosi
   D. sebagai media massa
3. Berikut yang bukan termasuk mesin pencari/penelusur adalah ….
   A. Google
   B. Bing
   C. Yahoo
   D. Facebook
4. Browsing adalah ….
   A. aktivitas membuat file
   B. aktivitas menjelajah situs internet
   C. aktivitas menutup file
   D. aktivitas mengirimkan informasi
5. Pencari seperti Google, menyimpan seluruh atau sebagian halaman sumber yang disebut ….
   A. cache
   B. dekstop
   C. blog
   D. ikon

6. Perintah shortcurt keyboard untuk menyeleksi semua area tulisan pada aplikasi Microsoft Word adalah ….
   A. Ctrl + V
   B. Ctrl + C
   C. Ctrl + A
   D. Ctrl + B
7. Berikut yang termasuk tujuan pembuatan blog adalah ….
   A. sarana untuk meningkatkan kemampuan diri
   B. untuk mengisi waktu
   C. menjalankan hobi
   D. memasarkan produk
8. Untuk mengatur posisi kertas/paper agar bisa digunakan saat lembaran kerja di cetak menggunakan kertas yang menggunakan kop surat ….
   A. margin
   B. paper
   C. layout
   D. orientation
9. Video untuk mengkomunikasikan ide atau gagasan,yang digunakan untuk memperkenalkan produk adalah ….
   A. chatting
   B. video chat
   C. presentasi video
   D. video animasi
10. Berikut yang bukan ciri-ciri presentasi video adalah ….
   A. mengkomunikasikan ide
   B. menunjukkan cara kerja
   C. memberikan materi pembelajaran
   D. menunjukkan solusi

B. Uraian

1. Apa yang dimaksud dengan aplikasi Pengolah Kata dan berikan contoh beberapa aplikasi pengolah kata.
2. Apa fungsi utama dari tab menu Insert pada lembar kerja microsoft word?
3. Apa yang dimaksud dengan Hoaks atau berita bohong?
4. Tuliskan 5 manfaat memiliki sebuah blog.
5. Tuliskan langkah memasang template di blog.

Rubrik Penilaian Asesmen Sumatif

A. Pilihan Ganda

No. Soal	Kunci Jawaban	Kriteria Penskoran	Skor
1	C	Benar	1
		Salah	0
2	D	Benar	1
		Salah	0
3	D	Benar	1
		Salah	0
4	B	Benar	1
		Salah	0
5	A	Benar	1
		Salah	0
6	C	Benar	1
		Salah	0
7	A	Benar	1
		Salah	0
8	A	Benar	1
		Salah	0
9	C	Benar	1
		Salah	0
10	C	Benar	1
		Salah	0
Jumlah skor maksimal			**10**

Penentuan nilai:

B. Uraian

No. Soal	Kunci Jawaban	Kriteria Penskoran	Skor
1	Perangkat lunak pengolah kata (Bahasa Inggris: word processor) adalah suatu aplikasi computer yang digunakan untuk produksi (termasuk penyusunan, penyuntingan, pemformatan, dan kadang pencetakan) segala jenis bahan yang dapat dicetak. Contoh perangkat lunak pengolah kata adalah : 1. Word star 2. Word Perpect 3. Chi Writer 4. Microsoft Word	Benar dan tepat	3
		Kurang lengkap	1
		Tidak dijawab	0

	5. dan OpenOffice.org Writer		
2	Fungsi utama menu insert pada lembar kerja microsoft word maupun excel adalah untuk menyisipkan cover page, blank page, page break, gambar dan grafik, word art serta pilihan menu lainnya pada lembar kerja.	Benar dan tepat	3
		Kurang lengkap	1
		Tidak dijawab	0
3	Hoax adalah informasi palsu, berita bohong, atau fakta yang diplintir atau direkayasa untuk tujuan lelucon hingga serius	Benar dan tepat	3
		Kurang lengkap	1
		Tidak dijawab	0
4	Manfaat Blog: a. Menjadi orang yang lebih baik (membangun bakat kreatif yang dimiliki) b. Meningkatkan tulisan anda c. Menyuarakan anspirasi untuk didengar orang banyak d. Menghasilkan uang e. Untuk mengembangkan kreatifitas	Benar dan tepat	3
		Kurang lengkap	1
		Tidak dijawab	0
5	Langkah-langkah memasang template di blog: a. Masuk ke dashboard blog anda b. Klik menu template c. Klik tombol cadangkan/pulihkan d. Sebelum memasang templatenya, klik dulu tombol unduh template lengkap untuk mengunduh template yang sedang dipakai sebagai backup e. Selanjutnya klik choose file dan pilih template baru yang ingin anda pasaang f. Terakhir klik tombol unggah	Benar dan tepat	3
		Kurang lengkap	1
		Tidak dijawab	0
Jumlah skor maksimal			**15**

Penentuan nilai:

Lampiran 4.

Glosarium

digital : istilah pada penggunaan teknologi dan komputer dalam berbagai aspek kehidupan manusia

fleksibilitas : kemampuan untuk beradaptasi atau menyesuaikan diri dengan situasi yang berbeda

konten : informasi yang disajikan melalui berbagai media

optimal : kondisi atau hasil yang paling baik dan efisien yang dapat dicapai

pemrograman : Kegiatan membuat program komputer menggunakan bahasa pemrograman

***User Interface* (UI)**	:	tampilan antarmuka antara pengguna dan sistem pada perangkat elektronik
***User Experience* (UX)**	:	pengalaman pengguna saat menggunakan suatu aplikasi

Lampiran 5.

Daftar Pustaka

Sumber Buku

NBO Bebras Indonesia. (2018). *Tantangan Bebras Indonesia 2018 Tingkat SMP*. Bebras Indonesia.

Rahayu, Imas dan Hermawan, Dadan. 2019. *Informatika SMP/MTs Kelas IX*. Bandung: Grafindo Media Pratama.

Sumber Dokumen

Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek Nomor 033/H/KR/2022 tentang Perubahan atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.

Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek Nomor 009/H/KR/2022 Tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka.

Permendikbudristek RI Nomor 22 Tahun 2022 tentang Standar Mutu Buku, Standar Proses dan Kaidah Pemerolehan Naskah, serta Standar Proses dan Kaidah Penerbitan Buku.

Sumber Internet

https://www.merdeka.com/teknologi/7-fitur-google-search-dalam-permudah-hidup-kita-layak-coba.html

https://kumparan.com/berita-update/pengertian-aplikasi-perkantoran-fungsi-dan-jenis-jenisnya-21BFaWpX9lL/full

https://www.merdeka.com/jabar/vlog-adalah-video-blog-ketahui-kelebihan-dan-tips-membuatnya-77000-mvk.html?screen=13