PROGRAM TAHUNAN (PROTA)

KURIKULUM MERDEKA *(Deep Learning)*

Nama Sekolah : .....
Nama Penyusun : .....
NIP : .....
Mata pelajaran : Informatika
Fase D, Kelas / Semester : VII (Tujuh) / I (Ganjil) & II (Genap)

PROGRAM TAHUNAN (PROTA)
KURIKULUM MERDEKA

Mata Pelajaran : Informatika
Satuan Pendidikan : ……
Tahun Pelajaran : 20... / 20...
Fase D, Kelas/Semester : VII (Tujuh) / I (Ganjil) & II (Genap)

Bab	Alur Tujuan Pembelajaran	Materi	Alokasi Waktu
Bab 1 : Informatika dan Keterampilan Generik	Peserta didik mampu menjelaskan pengertian informatika, bidang-bidang pengetahuan di dalamnya, serta pentingnya belajar informatika sebagai bekal masa depan yang terintegrasi dengan Profil Pelajar Pancasila.	Mengenal Informatika dan Perannya di Era Digital	
	Peserta didik mampu menerapkan keterampilan generik untuk berkolaborasi, merencanakan pekerjaan dalam kelompok, dan memahami cara mengomunikasikan hasil kerja secara efektif.	Keterampilan Generik: Bekerja Kelompok dan Berkomunikasi	
Bab 2 : Berpikir Komputasional	Peserta didik mampu menerapkan konsep algoritma dan pengenalan pola untuk menyelesaikan masalah dengan aturan dan urutan tertentu.	Algoritma - Gelang Warna-Warni	
	Peserta didik mampu menerapkan konsep optimasi penjadwalan untuk menemukan solusi paling efisien dalam mengelola sumber daya yang terbatas.	Optimasi Penjadwalan - Mengisi Ember	
	Peserta didik mampu menerapkan konsep	Struktur Data - Kata Rahasia	

Bab	Alur Tujuan Pembelajaran	Materi	Alokasi Waktu
	struktur data untuk menyusun informasi yang memiliki keterurutan dan dependensi.		
	Peserta didik mampu menerapkan konsep representasi data biner (ya/tidak) untuk menginterpretasikan dan menyajikan informasi.	Representasi Data - Peminjaman Ruang	
Bab 3 : Teknologi Informasi dan Komunikasi	Peserta didik mampu mengenali berbagai objek pada antarmuka pengguna grafis (GUI) serta mampu mengelola folder dan file.	Antarmuka Pengguna, Folder, dan File	
	Peserta didik mampu menggunakan peramban dan mesin pencari untuk menemukan informasi yang relevan dan kredibel.	Peramban dan Mesin Pencari	
	Peserta didik mampu membuat, mengirim, dan membalas surel dengan memperhatikan etika komunikasi digital.	Surel (Surat Elektronik)	
	Peserta didik mampu menggunakan aplikasi pengolah kata untuk membuat dokumen sederhana.	Aplikasi Pengolah Kata	
	Peserta didik mampu menggunakan aplikasi presentasi untuk membuat beberapa slide sederhana.	Aplikasi Presentasi	
Bab 4 : Sistem Komputer	Peserta didik mampu mengidentifikasi dan mengkategorikan berbagai jenis perangkat keras (hardware) berdasarkan fungsinya.	Mengenal Perangkat Keras (Hardware)	
	Peserta didik mampu	Mengenal	

Bab	Alur Tujuan Pembelajaran	Materi	Alokasi Waktu
	menjelaskan perbedaan dan fungsi dari perangkat lunak (software) sistem operasi dan aplikasi.	Perangkat Lunak (Software)	
	Peserta didik mampu menjelaskan cara interaksi antarperangkat dan menganalisis manfaat teknologi.	Interaksi Antarperangkat	
	Peserta didik mampu menganalisis permasalahan sederhana pada perangkat keras dan memilih spesifikasi komputer.	Permasalahan dan Spesifikasi Perangkat Keras	
	Peserta didik mampu memahami konsep dasar sistem bilangan biner dan mengonversi bilangan desimal ke biner.	Sistem Bilangan Biner	
Bab 5 : Jaringan Komputer dan Internet	Peserta didik mampu menjelaskan konsep dasar jaringan komputer dan internet, serta mendemonstrasikan cara menghubungkan perangkat ke internet.	Koneksi Internet (Wi-Fi dan Tethering)	
	Peserta didik mampu menjelaskan pentingnya proteksi data dan mempraktikkan cara kerja enkripsi sederhana.	Proteksi Data dan Enkripsi	
Bab 6 : Analisis Data	Peserta didik mampu menjelaskan konsep data, analisis data, dan mengenali antarmuka aplikasi pengolah lembar kerja.	Mengenal Data dan Perkakas Pengolah Lembar Kerja	
	Peserta didik mampu menggunakan formula dan fungsi dasar (SUM,	Formula dan Fungsi Dasar	

Bab	Alur Tujuan Pembelajaran	Materi	Alokasi Waktu
	AVERAGE, MAX, MIN) untuk mengolah data.		
	Peserta didik mampu menggunakan fungsi logika (IF) dan fitur pengolahan data lanjutan (Sort dan Filter).	Fungsi Logika, Sort, dan Filter	
	Peserta didik mampu menerapkan keterampilan analisis data untuk menyelesaikan studi kasus sederhana.	Studi Kasus Analisis Data	
Bab 7 : Algoritma dan Pemrograman	Peserta didik mampu menjelaskan konsep dasar pemrograman dan mengenali antarmuka Scratch.	Kenalan dengan Pemrograman dan Scratch	
	Peserta didik mampu menggunakan blok-blok dasar untuk membuat animasi sederhana.	Membuat Animasiku yang Pertama	
	Peserta didik mampu menerapkan blok event (kejadian) dan kontrol (perulangan) untuk membuat program interaktif.	Membuat Program Interaktif	
	Peserta didik mampu menerapkan konsep algoritma dalam aktivitas unplugged dan menyelesaikan proyek mini.	Algoritma di Dunia Nyata dan Proyek Mini	
Bab 8 : Dampak Sosial Informatika	Peserta didik mampu menjelaskan perkembangan TIK serta menganalisis dampak positif dan negatifnya.	Perkembangan TIK dan Dampaknya	
	Peserta didik mampu menjelaskan konsep kolaborasi maya dan media	Kolaborasi di Dunia Maya dan Media Sosial	

Bab	Alur Tujuan Pembelajaran	Materi	Alokasi Waktu
	sosial, serta menerapkan etika yang baik.		
	Peserta didik mampu mengidentifikasi informasi pribadi dan memahami pentingnya hukum privasi.	Informasi Pribadi dan Hukum Privasi	
Bab 9 : Praktika Lintas Bidang Informatika	Peserta didik mampu menjelaskan konsep artefak komputasional dan cara kerja Makey Makey.	Eksplorasi Makey Makey dan Sirkuit Sederhana (Pertemuan 1)	
	Peserta didik mampu merakit sirkuit sederhana menggunakan Makey Makey dan material konduktif.	Eksplorasi Makey Makey dan Sirkuit Sederhana (Pertemuan 2)	
	Peserta didik mampu merancang dan mengembangkan proyek alat musik sederhana.	Proyek Alat Musik Interaktif	
	Peserta didik mampu mempresentasikan hasil karyanya dan menerapkan pemikiran strategis.	Pameran Karya dan Permainan Strategi	
Total Alokasi Waktu			

Mengetahui,
Kepala Sekolah

.....

NIP. .....

....., ... 20..
Guru Mata Pelajaran

.....

NIP. .....