PEMERINTAH DAERAH PROVINSI JAWA BARAT
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 BEKASI
Jalan KH. Agus Salim Nomor 181 Telepon : (021) 8802538
Faksimil : (021) 8803854 Website : www.sman1bekasi.sch.id e-mail :smanegeri1bekasi@yahoo.com
Kota Bekasi - 17112



ANALISIS KETERKAITAN SKL, KI, KD, IPK, MATERI PEMBELAJARAN, KEGIATAN PEMBELAJARAN, DAN PENILAIAN

Satuan Pendidikan : SMAN 1 BEKASI	**Kelas/Kelompok : X MIPA**
Mata Pelajaran : INFORMATIKA	**Tahun Pelajaran: 2020/2021**

SKL	KI	KD	IPK	Materi Pembelajaran	Kegiatan pembelajaran	RencanaPenilaian
1	2	3	4	5	6	7
Sikap Memilikiperilaku yang mencerminkansikap: 1. Berimandanbertakwakepada Tuhan YME, 2. berkarakter, jujur, danpeduli, 3. bertanggungjawab, 4. pembelajarsejatisepanjanghayat, dan 5. sehatjasmanidanrohani sesuaidenganperkembangananak di lingkungankeluarga, sekolah, masyarakatdanlingkunganalamsekitar,	**Sikap Spritual** 1. Menghayatidanmengamalkanajaran agama yang dianutnya **Sikap Sosial** 2. Menghayatidanmengamalkanperilakujujur,disiplin, santun,ped	3. 1. Mengenal lebih dalam integrasi antar aplikasi office (pengolah kata, angka, presentasi). 4.1.1. Membuat laporan yang membutuhkan integrasi objek berupa teks, data dalam bentuk angka maupun visualisasi chart/grafik, gambar/foto 4.1.2. Memakai fitur lanjut aplikasi office.	3.1.1 Mengamati contoh demonstrasi yang berkaitan dengan integrasi aplikasi Office 3.1.2 Mempraktikkan pembuatan Mail merge dan google (drive, sheet, slide dan form) 4.1.1Membuat media pembelajaran integrasi aplikasi office dan google (drive, form, sheet dan slide)	**Teknologi Informasi dan Komputer** • Mail Merge • Google Drive • Google sheet • Google slide • Google form • Penerapan Aplikasi Office dan google	1. Memberikan stimulus mengenai integrasi antar aplikasi office (pengolah kata, angka, presentasi). 2. Siswa mengamati contoh masalah dan solusi mengenai integrasi antar aplikasi office (pengolah kata, angka, presentasi).pada sumber belajar 3. Membagi kelompok, Membimbing siswa dalam hal sikap maupun diskusi kelompok. 4. Siswa membuat media pembelajaran dari materi integrasi antar aplikasi office dengan google menggunakan power point	1.Observasi (penilaian sikap) 2.Tes tertulis (penilaian pengetahuan dan keterampilan)

ANALISIS KETERKAITAN SKL, KI, KD, IPK, MATERI PEMBELAJARAN, KEGIATAN PEMBELAJARAN, DAN PENILAIAN KELAS X
DESKRIPSI
MATA PELAJARAN INFORMATIKA
KELAS

bangsa, negara, kawasan regional, daninternasional. **Pengetahuan** Memilikipengetahuan faktual, konseptual, prosedural, danmetakognitifpadatingkatteknis, spesifik, detil, dankompleksberkenaandengan: 1. ilmupengetahuan, 2. teknologi, 3. seni, 4. budaya, dan 5. humaniora. Mampumengaitkanpengetahuan di atasdalamkonteksdiri sendiri, keluarga, sekolah, masyarakatdanlingkunganalamsekitar, bangsa, negara, sertakawasan regional daninternasional.	uli (gotongroyong, kerjasama, toleran, damai),bertanggungjawab,responsif, dan pro-aktif, dalamberinteraksisecaraefektif sesuaidenganperkembangananak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakatdanlingkunganalamsekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dankawasaninternasional. **Pengetahuan** 3. Memahami, menerapk				atau google slide dengan berkelompok. 5. Siswa secara berkelompok mempresentasikan hasil pekerjaaannya dan kelompok yang lain menelaah serta menanggapinya 6. Siswa membuat kesimpulan 7. Mengevaluasi kembali integrasi antar aplikasi office (pengolah kata, angka, presentasi) dengan google drive, sheet, slide, form. 8. Mengupload hasil karyanya ke GCR dan website informatika berbagi.	
		3.2.1. Memahami interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna. 3.2.2. Mengenal jenis-jenis persoalan terkait penggunaan komputer yang lebih kompleks dari sebelumnya. 4.2. Melakukan interaksi (transfer data, tethering) antara dua atau lebih perangkat yang berbeda.	3.2.1 Mengamati pengertian yang berkaitan dengan *Open System Interconnection (OSI) Layer* 3.2.2 Menentukan macam-macam model *Open System Interconnection (OSI) Layer* 3.2.3 Menentukan contoh *Open System Interconnection (OSI) Layer* 3.2.4 Mengkaitkan contoh dan fungsi dari *Open System Interconnection (OSI) Layer*	**Teknik Komputer** ● Pengertian yang berkaitan dengan *Open System Interconnection (OSI) Layer,* macam-macam model, contoh dan fungsinya. ● Jaringan nirkabel dan jenis-jenis tehnologi nirkabel , Nirkabel WPAN (*Wireless Personal Area Network,* dan Nirkabel WLAN(*Wireless Local Area Network)*	1. Memberikan stimulus pengertian yang berkaitan dengan *Open System Interconnection (OSI) Layer* Siswa mengamati contoh-contoh *Open System Interconnection (OSI) Layer* 2. Membimbing siswa dalam hal sikap maupun diskusi 3. Mempraktikkan kegunaan Nirkabel WPAN (*Wireless Personal Area Network)* dan Nirkabel WLAN(*Wireless Local Area Network)* 4. Siswa Mempraktikkan kegunaan Nirkabel WPAN *(Wireless Personal Area Network)* dan Nirkabel WLAN(*Wireless Local Area Network)*	1. Observasi (penilaian sikap) 2. Tes tertulis (penilaian pengetahuan dan keterampilan)

	an, menganalisisdanmengevaluasipengetahuanfaktual, konseptual, prosedural, danmetakognitifberdasarkan rasa ingintahunyatentangilmupengetahuan, teknologi, seni, budaya, danhumanioradengannwawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, danperadabanterkait penyebabfenomenadankejadian, sertamenerapkanpengetahuanp		4.2.1 Mengaitkan masalah yang berkaitan Jaringan nirkabel dan jenis-jenis tehnologi nirkabel 4.2.2 Merumuskan masalah yang berkaitan dengan Jaringan nirkabel dan jenis-jenis tehnologi nirkabel 4.2.3 Mendiskusikan jenis-jenis tehnologi nirkabel , Nirkabel WPAN (*Wireless Personal Area Network)* dan Nirkabel WLAN(*Wireless Local Area Network)* 4.2.4 Menyimpulkan penyelesaian masalah berkaitan dengan jenis-jenis tehnologi nirkabel , Nirkabel WPAN (*Wireless Personal Area Network)* dan Nirkabel WLAN(*Wireless Local Area Network)*		5. Siswa presentasi dan kelompok yang lain menelaah serta menanggapinya 6. Siswa membuat kesimpulan 7. Mengulang kembali tentang materi jenis-jenis tehnologi nirkabel	
		3.3 Mengenal jaringan komputer lebih teknis. 4.3. 1. Menjelaskan komponen jaringan	3.3.1 Mendiskusikan konsep jaringan komputer. 4.3.1 Menjelaskan komponen jaringan dan mekanisme yang	**JARINGAN KOMPUTER / INTERNET** ● Konsep jaringan komputer. ● Jaringan Komputer	1. Memberikan stimulus mengenai konsep kerja suatu jaringan komputer. 2. Siswa mengamati contoh simulasi dari sistem kerja suatu jaringan computer.	1. Observasi (penilaian sikap) 2. Tes tertulis (penilaian pengetahuan

	roseduralpadabidangkajian yang spesifikseuaidengan bakatdan minatnyauntukmemecahkanmasalah **Keterampilan** 4. Mengolah, menalar, menyaji, danmenciptadalamranahabstrakterkaitdengannpengembangandari yang dipelajarinya di sekolahsecaramandiri sertabertindakseara efektifdan kreatif , danmampumenggunakanmetodasesuaika	dan mekanisme yang terjadi dalam sebuah jaringan 4.3.2. Menjelaskan jenis-jenis jaringan komputer	terjadi dalam sebuah jaringan. 4.3.2 Menjelaskan jenis-jenis jaringan komputer 4.3.3 Mendemonstrasikan fungsi-fungsi jaringan secara keseluruhan 4.3.4 Mendiskusikan system kerja jaringan computer secara keseluruhan 4.3.5 Mempraktikkan system kerja suatu jaringan komputer	● Komponen Jaringan Komputer ● Fungsi Jaringan Komputer	3. Membimbing siswa dalam hal sikap maupun diskusi. 4. Mempraktikkan sistem kerja jaringan computer. 5. Siswa presentasi dan kelompok yang lain menelaah serta menanggapinya. 6. Siswa membuat kesimpulan. 7. Mengevaluasi Kembali sistem jaringan computer. 8. Mengupload hasil karyanya ke GCR dan website informatika berbagi.	dan keterampilan)
		3.4. 1. Memahami bahwa data dapat dikoleksi secara	3.4.1 Mendiskusikan keterkaitan data	**Analisis Data**	1. Memberikan stimulus mengenai jenis-jenis analisis data.	1. Observasi (penilaian sikap)

ANALISIS KI KD INFORMATIKA
KELAS X DESWATI SMAN 1 PEKANBARU

	idahkeilmuan	kontinyu dan otomatis melalui berbagai perangkat. 3.4.2. Memahami aspek privasi dalam pengumpulan data. 3.4.3. Memahami data yang terkumpul dalam jumlah besar yang dapat ditransformasi, digeneralisasi, disederhanakan 3.4.4. Mengenal berbagai cara visualiasi data. 4.4.1. Melakukan berbagai cara pengumpulan data yang dijelaskan di kelas. 4.4.2.Mengambil dan mempublikasi data dengan memerhatikan aspek privasi. 4.4.3. Memroses data dengan fitur lanjut pemroses angka. 4.4.4. Memvisualisasikan data dalam jumlah besar serta memberikan interpretasi yang berdasarkan penalaran dan prediksi data dengan	3.4.2 Menentukan jenis-jenis analisis data. 3.4.3 Menjelaskan cara pengumpulan data. 4.4.1 Memecahkan masalah yang berkaitan dengan aspek privasi dalam pengumpulan data. 4.4.2 Mendemostrasikan penerapan konsep analisis data, 4.4.3 Mendiskusikan penerapan big data. 4.4.4 Menjelaskan pemecahan masalah yang berkaitan dengan big data pada pemrosesan data.	● Jenis-jenis analisis data. ● Konsep pengumpulan data dan pemrosesan data serta kebenaran dan kualitas data ● Aspek privasi dalam pengumpulan data. ● Memahami Data dalam Jumlah Besar (Big Data)	2. Siswa mengamati contoh masalah dan solusi mengenai konsep pengumpulan data dan pemrosesan data serta kebenaran dan kualitas data. 3. Membimbing siswa dalam hal sikap maupun diskusi 4. Mempraktikkan sistem kerja analisis data. 5. Siswa Mempraktikkan sistem kerja menggunakan Microsoft access dalam pengolahan data dari pembuatan table, query, form dan report. 6. Siswa presentasi dan kelompok yang lain menelaah serta menanggapinya 7. Siswa membuat kesimpulan 8. Mengulang kembali tentang materi analisis data. 9. Mengevaluasi analisis data. 10. Mengupload hasil karyanya ke GCR dan website informatika berbagi.	2. Tes tertulis (penilaian pengetahuan dan keterampilan)

ANALISIS KD INFORMATIKA KELAS X
DESWATI SMAN 1 BEKASI

		memanfaatkan fitur visualisasi dari pengolah angka				
		3.5.1.Mengenal notasi algoritma. 3.5.2.Mengenal struktur/templates program dalam bahasa yang diajarkan. 3.5.3.Memahami variabel, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/output. 3.5.4.Memahami mekanisme eksekusi kondisional dan loop. 3.5.5.Memahami struktur data dasar (array sederhana). 4.5.1.Membuat program sederhana dengan satu program utama yang memakai salah satu atau gabungan dari pengetahuan 3.5.1. sampai dengan 3.5.5 4.5.2.Mengkombinasikan struktur kontrol dan mengetahui akibatnya, berdasarkan dengan pengathuan 3.5.1. sampai dengan 3.5.5	3.5.1 Notasi algoritma: variabel, assignment, kondisional, loop dan flowchart. 3.5.2 Mendiskusikan konsep Pemograman Pascal 3.5.3 Mendiskusikan konsep Notasi algoritma: variabel, assignment, kondisional, loop dan Flowchart 3.5.4 Mendemostrasikan penerapan konsep kerangka program utama dan penerapannya. 3.5.5 Menyimpulkan melalui uji hipotesis dari suatu masalah nya yang terkait dengan sintaks instruksi kondisional: if then, if then else, case; Sintaks berbagai loop 4.5.1 Menyelesaikan masalah berkaitan algoritma dalam kehidupan sehari-hari dan	**Algoritma dan Pemrograman** ● Pemograman Pascal ● Notasi algoritma: variabel, assignment, kondisional, loop Flowchart ● Struktur Dasar Algoritme ● Pengenalan kerangka program utama ● Bentuk Dasar Algoritme dan Penerapannya ● Sintaks instruksi kondisional: if then, if then else, case; Sintaks berbagai loop ● Jenis-Jenis algoritme ● Algoritma dalam Kehidupan Sehari-Hari	1. Memberikan stimulus mengenai konsep Pemograman Pascal 2. Siswa mengamati contoh masalah dan solusi mengenai konsep Notasi algoritma: variabel, assignment, kondisional, loop dan Flowchart pada sumber belajar 3. Membimbing siswa dalam hal sikap maupun diskusi 4. Memberikan lembar aktifitas siswa berupa penyelesaian program yang sederhana. 5. Siswa mempraktikkan pembuatan program yang sederhana. 6. Siswa presentasi dan kelompok yang lain menelaah serta menanggapinya 7. Siswa membuat kesimpulan 8. Mengulang kembali tentang materi konsep pemograman pascal. 9. Mengevaluasi pemograman pascal. 10. Mengupload hasil karyanya ke GCR dan website informatika berbagi.	1. Observasi (penilaian sikap) 2. Tes tertulis (penilaian pengetahuand an keterampilan)

ANALISIS SKILL INFORMATIKA KELAS X SMA N 1 BEKASI

			penarikan kesimpulannya 3.5.6 Merumuskan penyelesaian masalah berkaitan dengan jenis-jenis algoritma dalam kehidupan sehari-hari			

ANALISIS KI KD INFORMATIKA KELAS X DESWATI SMAN 1 BEKASI

		3.6.1. Mengenal aspek sosial dari penggunaan komputer. 3.6.2.Mengetahui bahwa rancangan dan penggunaan teknologi dapat memperbaiki kualitas hidup atau memperburuk, bahkan memperlebar kesenjangan untuk mengakses informasi. 4.6.Menunjukkan dan menjelaskan kasus-kasus sosial dari implementasi produk TIK yang menimbulkan dampak positif dan/atau negatif.	4.6.1 Mendiskusikan pemahaman aspek sosial penggunaan komputer dan dampaknya ke masyarakat. 4.6.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan etika dan hukum dalam penggunaan internet 4.6.3 Mendemosntrasikan paparan konsep, demo video contoh-contoh yang memberikan gambaran ttg konsep etika hukum dalam penggunaan internet. 4.6.4 Menjelaskan penarikan kesimpulan melalui uji hipotesis untuk permasalahan yang berkaitan dengan kasus-kasus sosial terkait dunia siber	**Dampak Sosial TIK** ● Aspek sosial penggunaan komputer dan dampaknya ke masyarakat. ● Etika dan Hukum dalam Penggunaan Internet ● Rancangan teknologi dan kualitas hidup. ● Kasus-kasus sosial terkait dunia siber	1. Memberikan stimulus mengenai materi aspek sosial penggunaan komputer dan dampaknya ke masyaraka 2. Siswa mengamati contoh masalah dan solusi mengenai materi etika dan hukum dalam penggunaan internet pada sumber belajar 3. Membimbing siswa dalam hal sikap maupun diskusi 4. Membagikan lembar aktifitas siswa 5. Siswa mengerjakan contoh kasus lembar aktifitas 6. Siswa presentasi dan kelompok yang lain menelaah serta menanggapinya 7. Siswa membuat kesimpulan 11. Mengulang kembali tentang materi dampak social. 12. Mengevaluasi dampak social.. 13. Mengupload hasil karyanya ke GCR dan website informatika berbagi.	1. Observasi (penilaian sikap) 2. Tes tertulis (penilaian pengetahuan dan keterampilan)

SILABUS KI KD INFORMATIKA KELAS X
PESWATI SMAN 1 BEKASI

		3.7.1. Computational Thinking untuk menyelesaikan persoalan yang lebih kompleks dari sebelumnya, yang membutuhkan dekomposisi, abstraksi dan representasi data, serta berpola. 4.7.1.Memecahkan persoalan agak kompleks yang membutuhkan dekomposisi, abstraksi dan representasi data serta berpola.	3.7.1. Mendiskusikan pemahaman kemampuan berpikir komputasional. 3.7.2. Mendemosntrasikan paparan konsep Soal-soal problem solving terkait Computational Thinking 4.7.1. Menjelaskan penarikan kesimpulan melalui uji hipotesis untuk permasalahan yang berkaitan dengan kasus-kasus latihan computational thinking dan problem solving Tingkat SMA 4.7.2. Mendiskusikan solusi dan penyimpulan makna serta pengetahuan informatika.	**Computational Thinking (Tematis)** ● Kasus-kasus problem solving terkait Computational Thinking ● Konsep problem solving dengan pemecahan persoalan agak kompleks yang membutuhkan pendekatan dekomposisi, abstraksi dan representasi data serta berpola ● Pemecahan Soal-soal problem solving terkait Computational Thinking dalam kehidupan sehari-hari.	1. Memberikan stimulus mengenai materi kemampuan berpikir komputasional . 2. Siswa mengamati contoh masalah dan solusi mengenai materi konsep Soal-soal problem solving terkait Computational Thinking 3. Membimbing siswa dalam hal sikap maupun diskusi 4. Membagikan lembar aktifitas siswa 5. Siswa mengerjakan contoh kasus lembar aktifitas 6. Siswa presentasi dan kelompok yang lain menelaah serta menanggapinya 7. Siswa membuat kesimpulan 8. Mengulang kembali tentang materi computational thinking. 9. Mengevaluasi computational thinking. 10. Menguploat hasil karyanya ke GCR dan website informatika berbagi.	1. Observasi (penilaian sikap) 2. Tes tertulis (penilaian pengetahuan dan keterampilan)

		4.8.1. Membina Budaya kerja masyarakat digital dalam tim yang inklusif. 4.8.2.Berkolaborasi untuk melaksanakan tugas dengan tema komputing. 4.8.3.Mengenali dan mendefinisikan Persoalan yang pemecahannya dapat didukung dengan komputer. 4.8.4.Mengembangkan dan menggunakan abstraksi. 4.8.5.Mengembangkan Artefak komputasional (produk TIK). Siswa mampu membuat program sederhana untuk menunjang komputasi yang dibutuhkan di pelajaran lain. 4.8.6.Mengembangkan rencana pengujian, Menguji dan mendokumentasikan hasil uji artefak Komputasional (produk TIK). 4.8.7.Mengkomunikasikan suatu proses,	4.8.1. Mengerjakan sebuah “proyek” tematik untuk menghasilkan sebuah produk TIK berupa program komputer yang dapat digunakan untuk mapel lain, yang dikerjakan bersama Hasilnya bukan hanya produk, melainkan disertai dokumentasi sederhana	**Praktika Komputer Lintas Bidang (Tematis)**	1. Memberikan stimulus mengenai materi praktika computer lintas bidang. 2. Membimbing siswa dalam hal sikap maupun diskusi. 3. Membagikan tugas proyek aktifitas siswa 4. Siswa dengan berkelompok mengerjakan tugas proyek praktika computer lintas bidang. 5. Siswa presentasi dan kelompok yang lain menelaah serta menanggapinya 6. Siswa membuat kesimpulan. 7. Mengevaluasi praktika computer lintas bidang. 8. Menguploat hasil karyanya ke GCR dan website informatika berbagi.	1. Observasi (penilaian sikap) 2. Tes tertulis (penilaian pengetahuan dan keterampilan)

ADMIN MGMP KI KD INFORMATIKA KELAS X DESWATI SMAN 1 BEKASI

		fenomena, solusi TIK dengan mempresentasikan, memvisualisasikan serta memerhatikan Hak kekayaan intelektual				

Mengetahui,	**Bekasi, Juli 2020**
Kepala SMA Negeri 1 Bekasi	**Guru Mata Pelajaran Informatika**
Dr. Hj. Ekowati, S.Pd.,M.Pd. **NIP. 19620325198703200 2**	**Hj. Deswati, S. Kom, M.Pd.** **NIP. 1969120 7200501 2005**

